OPIS LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

A TAKŻE MASA STUFFU NA TEMAT PRO EVOLUTION SOCCER 3

PSX EXTREME

RECENZJE



SONIC HEROES



MAFIA



BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE II



NIGHTSHADE



FALLOUT BROTHERHOOD OF STEEL



P.N. 03

6.99 w tym 7% VAT

Marzec '04

79

Gry to coś więcej

Polisz Typisz Newelopers

Gry muzyczno-rytmiczne

Mario Party 5 VS Muppets P.C.

Konsole następnej generacji



TEST

Nowe "koło" do GRAN TURISMO 4

DYSKUSJA

MANHUNT

ZWIASTUN NOWEJ FALI?

INDEX 340696 ISSN 1429 172X



CO NOWEGO:

- Burnout 3
- Killer 7
- BloodRayne 2
- Star Wars: Battlefront
- Seven Samurai



WRAŻENIA Z CZYTAJ!!!

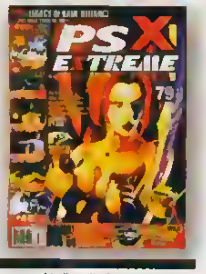
BREAKDOWN

NOWATORSKIEGO FPP

NAMCO

Marzec

2004 / PE#79



okładka: BloodRayne 2 (Majesco)

polecamy



Breakdown



Mafia



Baldur's Gate: DA2



Sonic Heroes

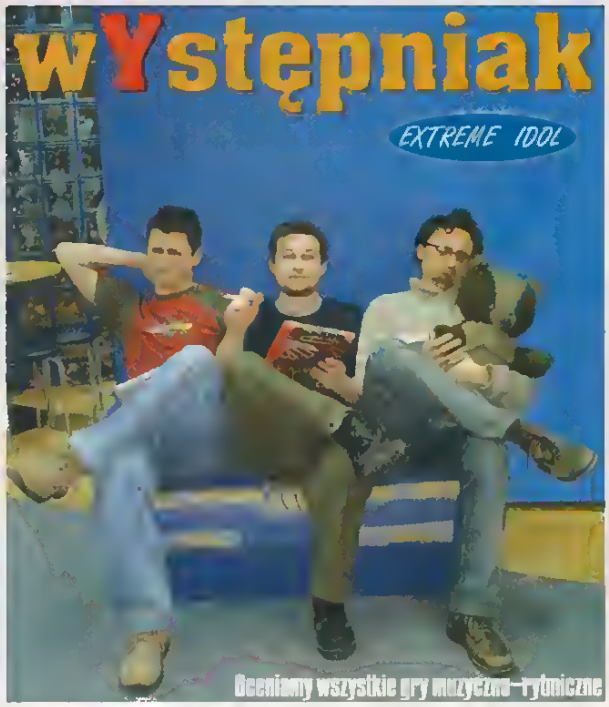


Gry muzyczno-rytmiczne

konkursy:

HC ROOM 70
MEGA KONKURS PES3 RR
HAJŁADNIEJSZA ROPUCHA 77
TELEXTREME 00, 71
ROZWIĄZANIE KONKURSÓW 74
RPR EXTREME 72
SZYBKIE KURIERKI 77
ZNAJDŹ RÓŻNICE 78

wYstępniak



Muzyka w życiu człowieka spełnia bardzo ważną rolę, dlatego od samego początku towarzyszyła grom wideo, stając się ich integralną składową. Od pewnego okresu czasu, dokładnie od momentu wejścia standardu płyty CD jako nośnika, dźwięk służy nie tylko uzupełnieniu całego widowiska, lecz przybrał rolę pierwszoplanową. Gry potocznie nazywane "muzyczno-rytmicznymi" to jeden z najmłodszych trendów, który z racji szerokiego spektrum podzielił się szybko na kilka odmian. Gadżety, maty do tańczenia, instrumenty czy w końcu gry karaoke - te, jak wiecie, opanowały już Japonię i kraje azjatyckie, a dziś nieśmiało wkraczają na rynki europejskie (gł. Anglia), gdzie odpowiedni grunt przygotował już EYE TOY. Upłynie pewnie jeszcze kilka lat zanim będzie można mówić o spopularyzowaniu tej gałęzi gier, za to my już dziś przyglądamy się z bliska temu zjawisku.

W tym miesiącu - zgodnie za zapowiedziami - przedstawiamy Wam przygotowywany od dawna materiał, który stworzyliśmy z myślą zarówno o laikach, jak i osobach zorientowanych w temacie. Uwierzcie mi, że warto zainwestować w tę formę zabawy. Słowa te adresuję do wielu sceptyków, do grona których - wstyd się przyznać - sam się kiedyś zaliczałem, dokładnie do momentu "zagrania" w DANCE DANCE REVOLUTION, któremu wystawiłem później notę "10".

Żeby już nie przedłużać, zapraszam do lektury bieżącego numeru, w którym jak co miesiąc znajdziecie skondensowany zbiór informacji na temat ostatnich wydarzeń w branży elektronicznej rozrywki □

Ściero

PS. Przymierzamy się do kolejnego GigaTestu!
Trzymajcie rękę na pulsie

Hardkor

ABC DEVELOPERA 51
DREAMCAST LIVES 4EVER 54
MUZYKA GRACZA 53
DD GRACZA DLA GRACZY 53
OKIEM MANIAKA 55
PSX NOT DEAD! 56
SZARA STREFA 51
TO BYŁO GRANE 55
TYPISZ POLISH DEVELOPERS 52



recenzje

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II 40
DANCE EUROPE 47
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL 38
FORD RACING 2 28
FUGITIVE HUNTER: WAR ON TERROR 31
KARAOKE REVOLUTION 44
MAFIA 33
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM 22
MUPPETS PARTY CRUISE 26
NIGHTSHADE 32
PARA PARA PARADISE 50
POP IDOL 45
POPSTAR ACADEMY 49
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN 31
SONIC HEROES 24

ARMED & DANGEROUS 42
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II 40
CORVETTE 28
DANCING STAGE 48
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL 38
FORD RACING 2 28
MAXIMUM CHASE 28
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM 22
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN 31
SONIC HEROES 24

DONKEY KONGA 46
MARIO PARTY 5 26
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM 22
PRODUCT NUMBER 03 36
SONIC HEROES 24

POCKET

MAX PAYNE 62
MOTO GP 63
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 62
PANDEMONIUM! 63

OPISY

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE 60
PRO EVOLUTION SOCCER 3 SR

TESTY

LOGITECH DRIVING FORCE PRO 30

REGION DVD 64

Piła

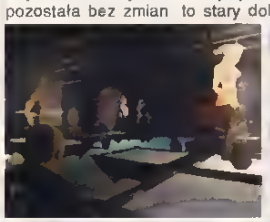


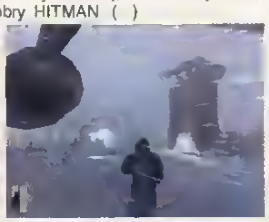
Hitman: Contracts

Producent: EIDOS **Data wydenie:** 30 KWIETNIA

Nowy silnik graficzny - to pierwsze, o czym warto wspomnieć. Środowisko gry zyskało na detalach, w trzeciej części jest zdecydowanie mniej sterylnie, mniej "kwadratowo" co widać zwłaszcza dobrze w przypadku wykonania modeli postaci Striptizerki w klubie nocnym kuszą krągłościami, postac głównego bohatera jest wyraźnie bardziej szczegółowa (kozuszek podczas wykonywania jednej z "zimowych" misji "robi") Lokacje mroczne, utrzymane chwilami w mocno zeschizowanym klimacie - duzo krwi brutalne sceny morderstw, syf i brod Po części wiąze się to z założeniami scenariusza, bazującego - zeby nie powiedzieć, ze zywcem skopiowanego - na "Celi" wyreżyserowanej przez Tarsema Singha O ile w filmie Catherine Deane (Jennifer Lopez) gra psychoterapeutkę która musi zagłębić się w umysł obłąkanego seryjnego mordercy, by uratowac kolejną ofiarę, o tyle w HITMAN 3 CONTRACTS Większość zaproponowanych przez IO INTERATCIVE (dev) misji rozgrywa się w umysle bohatera Agent 47 zabil do tej pory tyle osób ze jego najciemniejsze aspekty strony psychiki muszą być mroczne - wizja programistow byla taka, by je przedstawić w jak najbardziej odrazający sposób Udalo się częściowo "Ohydne" lokacje jeśli faktycznie są, to w mniejszosci Cała reszta pozostała bez zmian to stary dobry HITMAN ()







PS Soundtrack tworzy Jasper Kyd odpowiedzialny m in za muzykę do FREEDOM E , BRUTE FORCE MDK czy MESSIAH (bez rewelacji) Zapowiada duzo mrocznych kawałków w wydaniu elektronicznym □ [shiva]

100 Bullets

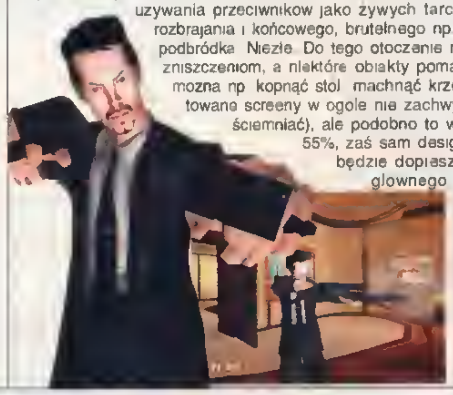
VS

Producent: ACCLAIM **Data wydania:** PAŹOZIERNIK 2004

Komiks mocny, ale gra - czyzby średnia imitacja MAX PAYNE? Miejmy nadzieję, ze nie Sama fabuła konsolowej wersji 100 BULLETS będzie opierać się na podobnych zasadach, co jej zeszytowy odpowiednik

Oto w zbliżonej do teraźniejszej rzeczywistości funkcjonuje Agent Graves podrzucając określonym, skrzywdzonym ludziom walizkę ze spluwą, 100 nie oznakowanymi nabojami i gwarancją, ze jesli zabiją swojego oprawcę, nie poniosą prawnych konsekwencji Tyle z otoczki, bo w praktyce będziesz śmigał w garniturku jako wymoczkowaty Cole Burns nawalał z dwóch pistoletów/karabinów/strzelb jednoczesnie i aktywował tajemny tryb, który ponoć ma 'zdmuchnąć Bullet Time znany z MAX PAYNE". Tak przynajmniej twierdzą kolesie z ACCLAIM, odcinając się jednak od ujawnienia jakichkolwiek konkretów Jaaasne Potwierdzono za to opcję używania przeciwnikow jako żywych tarcz, efektownego rozbrajania i końcowego, brutalnego np. odstrzelenie im podbródka Niezle Do tego otoczenie ma ulegać mocnym zniszczeniom, a niektóre obiekty pomagać w walce (będzie można np kopnąć stol machnąć krzesłem itd.) Zaprezentowane screeny w ogole nie zachwycają (nie mе co ściemniać), ale podobno to wersja ukończona w 55%, zaś sam design lokacji i postaci będzie dopieszczany przez głównego rysownika komiksu - Eduardo Risso Czasu jest jeszcze trochę, więc moze uda się z tego zrobić coś więcej, niz przeciętny shootar TPP Dalsze szczegóły na tegorocznym E3 □ [myq]



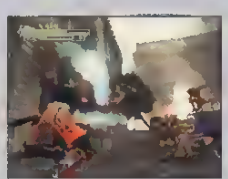


piguła

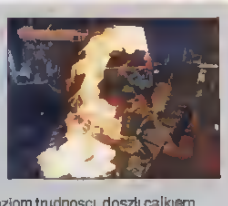
Bajer z wprowadzaniem własnej twarzy do gry dzięki czemu główny bohater biega z facjatą bliźniaczo podobną do naszej, z umiarkowanym entuzjazmem przyjęty został w USA w grze THUG Dziwi mimo wszystko decyzja ACTIVISION, które w wersji PAL zrezygnowało z wspomnianej opcji Zasada prosta robisz zdjęcie, wykorzystując w tym celu ksmerkę z EYE TOY, następnie przasyłasz je na serwer i po kilku mniej istotnych operacjach jesteś w grze Pomysł chce rozwinąć firma Digimask, oferując technologię nazwaną "Personal Head Creation ' Po wykonaniu kilku zdjęć z różnych ujęć (przód, tył, profil) program stworzy model naszej głowy w 3D Rawelacja Pozostaja tylko miec nadzieję, za z techniki tej korzystać będzie przynajmniej pary developerów Podpisanie umowy SONY rokuje na to duze nadzieje .[shi]

Makoto Osaki poluje na Raqi, a bardziej powaznie jest szefem znakomitej i cenionej grupy developerskiej SEGI o nazwie AM2 W ostatnich wywiadach często podkreśla że trwają prace nad dwoma nowymi gramі z serii VIRTUA FIGHTER Poza piątą częścią znanej bijatyki na temat ktorej w gruncie rzeczy nie wiadomo nic SEGA planuja jeszcze VIRTUA FIGHTER CYBER GENERATION na GC (action-RPG w stylu KINGDOM HEARTS, zbudowany połowicznie na grafice 2D) A wracając do VF5, gra nie pojawi się na rynku wcześniej, jak w 2005 roku [shi]

ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE Tak wygląda pełny tytuł trzeciej części sami przynajmniej jaśli mówimy o rynku emerykańskim Jak podają wybrane źródła premiera w USA zaplanowana została na maj Częściowo potwierdzili tą informację przedstawiciele CAPCOMu podczas specjalnego spotkania z prasą w Las Vegas, którego głównym celem było przedstawienia zmian oraz



dodatków względem "japończyka jakie znajdą się w emerykańskiej wersji gry Poprawkom poddano niektóre ujęcia kamer wzrósł poziom trudnosci, doszli całkiem nowi przeciwnicy i będzie więcej krwi Na razie nie wiadomo czy zaproponowana za oceanem zmiany zostaną uwzględnione również w wersji PAL ale wszystko na to wskazuje Trudno jednak oczekiwać premiery na Starym Kontynencie przed trzecim kwartałem Dołączam dwa obrazki z serii "nowe" - po przyglądnięciu się grze w ruchu można być pewnym hitu ONIMUSHA 3 to ogień z tytkal [shi]



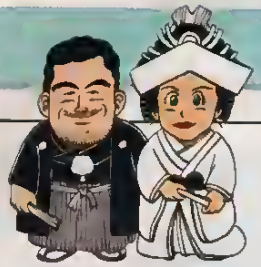
Wydawcy kombinują. Tym razem KONAMI, wyeksploatowany temat wrestlingów w prosty sposób



"usprawniono", jadąc po najtańszych męskich instynktach Jak? Poprzez wrzucenie do gry samych babeczek. Zaletą fakt, ze będzie na czym oko zawiesić - postacie wrestlerek w większości kształtne, skromnie ubrane solidnie obdarzone przez naturę (pomogli programiści - KCET), o dużych i nieźle wyglądających w ruchu atrybutach (pomogły dobrej jakości tekstury) Wadą to, ze priorytetowe w WWX RUMBLE ROSE są falujące cycki, tymczasem nad jakością rozgrywki nikt się specjalnie nie zastanawia Rysuja się dość beznalny schemat zagrań i raczej nie pomogą ciosy soecjalne - po jednym na każdą postać - bądz obrzydliwe gesty do okazania przeciwniczkom Wstępnie listopad 2004 [shi]



Pila



Ohayo Nippon czyli pisane po kilku sake...

Na wstępie bieżącego "ON" pragnę podziękować Cysiowi za całkiem gustownego Lokówkę z tajemniczą panią Lokówkową, którą przy tej okazji serdecznie pozdrawiam) I to by było tyle w kwestii lania wody, przystępujemy do konkretów

POKEMON nadal robi NINTENDO podało że od listopada 2002 roku w samej Japonii sprzedało się już 5 milionów kopii gry POKEMON RUBY/SAPPHIRE

A propos Pokemonów, od 27 lutego pojawią się w Japonii dwa nowe modele kolorystyczne GBA SP Pierwszy z nich - Cherizard GBA SP będzie koloru ognisto-czerwonego natomiast drugi - Venusaur GBA SP - koloru liściastego) Obydwa na obudowach (po obu stronach) zawierać będą sylwetki odpowiednich Pokemonow (Chanzard i Venusaur) i kosztować po 1250 jenów (ok. 450 zł) Między 7 a 13 lutego można było zamawiać te cudeńka pod adresem Japan Pokemon Center Online



TECHNIKA SONY zapowiedziało, że ma zamiar zainwestować 913 milionów euro w masową produkcję 65-nmikronowych procesorów Zastrzyk gotówki dostaną trzy fabryki SCEI Fab2, IBM East Fishkill Fab oraz Toshiba Oita Factory Produkcje ma zacząć się w pierwszej połowie 2005 roku Przypomnę tylko, że w tej ostatniej fabryce mają powstawać CELL-chipy do PS3, a wspólna produkcja (SONY/Toshiba) ruszy w drugiej połowie wspomnianego roku Oj PS3 to będzie technologiczny kosmos

Ostatnimi czasy MICROSOFT robi wszystko, aby zdobyć serca żółtych Graczy Z okazji drugiej rocznicy pojawienia się Xboxa w Japonii, w okresie od 30 stycznia do 6 lutego można było się zaopatrzyć w limitowaną wersję Xbox Pure White Limited Edition za pośrednictwem strony XboxPlayTogether com Konsolka kosztowała 19 800 jenów (ok 720 zł) i wyprzedała się na pniu, pewno za sprawą "krótkiej serii" - tylko tysiąc sztuk Ciekawostką była możliwość umieszczenia na obudowie tekstu "na życzenie" jednakowoż nie dłuższego niż 20 znaków



To nie koniec specjalnych wersji Xboxow w Japonii Z dniem 25 marca ma pojawić się Xbox Kasumi Bundle Pack, zawierający Kasumi Blue Xbox z logiem DOA ONLINE joypad Xodx Live (z 12-miesięczną subskrypcją) DVD Pleyback Kit oraz grę DEAD OR ALIVE ONLINE Dodatkową atrakcją będą - dołączane również do packa - 160-centymetrowe poduszki ze wspomnianą Kasumi Przygotowano 5 tysięcy takich zestawów, za każdy należy wyłożyć 22 800 jenów (ok 820 zł)

MICROSOFT planuje ekspansję usługi Xbox Live w Azji W najbliższym czasie skośnooczy posiadacze Xodxów z Hong Kongu Tajwanu i Singapuru będą mogli cieszyć się rozgrywką on-line

Wielkie zamieszanie na rynku magazynów konsolowych w Japonii Koncern Kadokawa Shoten nabył firmę ASCII która z kolei w łapskach trzymała firmę Entarbrain wydawcę serii FAMITSU Smaczku całej operacji dodaje fakt że z kolei Kadokawa Shoten jest w posiadaniu Mediaworks, które z kolei wydaje magazyn Dengeki Niezonentowanym spieszę wyjaśnić iż Famitsu i Dengeki to dwa najbardziej opiniotwórcze tytuły w materii rynku gier wideo w Japonii Szef Kadokawa Shoten uspokoił wszystkich Dengeki i Famitsu nadal będą się niezależnie ukazywać, cała operacja ma ponoć pomoc w zradukowaniu kosztów publikacji poprzez wspólną dystrybucję Tiaaa

Nintendo otworzyło nowe studio developerskie w Tokio Nowe ekipa będzie się zajmowała developingiem wyłącznie na konsole koncernu ze znakiem N W skład teamu wchodzi około 60 osob, głównie byłych pracowników firm CAPCOM, NAMCO KONAMI SQUARE-ENIX i SEGA Trwają już prace nad dwoma tytułami a roznorodność firm, z których wywodzą się pracownicy nowego studia może zaprocentować wybuchową mieszanką Czekamy zatem

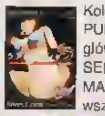
Wiadomo już ze BIOHAZARD OUTBREAK na PS2 (RESIDENT EVIL w PAL-u) nie da się ukończyć w trybie off-line w stu procentach, grę można ukończyć jedynie z wynikiem 96%! Aby uzyskać "setkę" należy poszpilać w nowe tryby, które są dostępne jedynie po ściągnięciu ich w trybie on-line Nie wiadomo czy podobna sytuacja wystąpi w wersji PAL.

KONAMI zdecydowało się na wydawanie gier dla PS2 w Chinach! Pierwszą zapowiedzianą pozycją jest WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL - oczywiście w chińskiej warsji językowej Na razie nie podano daty wydania

Lp	Tytuł	Wydawca	Platf.	Tydzień	Ogółem
1	Pokemon Fire Red / Leaf Green	Nint	GBA	885,039	885,039
2	Hajime no Ippo 2 Victorious Road	ESP	PS2	168 047	168 047
3	Fuun Shinsen Gumi	Genki	PS2	62 737	186,351
4	Shin Megami Tensei III NM	Atlus	PS2	38,678	38,678
5	Star Ocean: TET Director's Cut	S-E	PS2	28 580	110 209
6	Exciting Pro Wrestling 5	Yukes	PS2	27,196	27,196
7	Gyakuten Saiban 3	Capcom	GBA	22 820	99 439
8	Phantom Brave	Nippon Ichi	PS2	21,689	123,447
9	Rockman EXE 4 Tour: RS/BM	Capcom	GBA	19,297	780,883
10	Momotaro Dentetsu 12	Hudson	PS2	14,002	364 962

■ TOP 10 najlepiej sprzedających się gier w ostatnim tygodniu według Dengeki

SONY Japan podało za konsola PlayStation 2 jak dotąd sprzedała się na całym świecie w ilości 70 milionów egzemplarzy Ciekawostką jest fakt że w Japonii sprzedało się najmniej Czamul, od tyłko nieco ponad 16 milionów Amerykanie nabyli prawie 29 i pół miliona PS2, a my - Europejczycy - 24 5 milionów konsolek SONY



Kolejne popierdółkowata gra od D3 PUBLISHER - z cycatą Riho Futabą w roli głównej Tym razem chodzi o SIMPLE 2000 SERIES ULTIMATE VOL. 6 - LOVE MAHJONG Co to jest mahjong - chyba wszyscy wiedzą, więc nie będę tłumaczyć (dla nie znających zasad - http // mahjong prv pl/) W grze zasadniczo chodzi o to, żeby co raz ogrywać w klocki piękną Riho Nic szokującego Ale ciekawostką jest możliwość ubierania naszej przeciwniczki w rozne rodzaje wdzianek oraz - coś na wzór DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL - oglądanie pani Futaba w różnych 'kręcących' pozach na plazy (pompki, skłony - ach, ten tyłeczek), wspomagane licznymi opcjami edycji ustawień kamery (coś dla zboków!) Wszystko oczywiście po ograniu w mahjonga tejze laluni





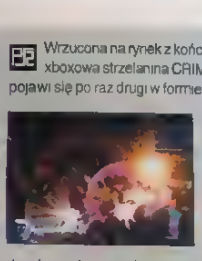




To byłoby na tyle Następne "Ohayo Nippon" już w innej rzeczywistości Oleboga) □

LOKI

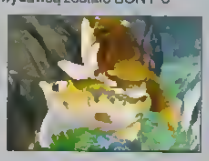
Wrzucona na rynek z końcem 2002 roku xboxowa strzelanina CRIMSON SEA pojawi się po raz drugi w formie oficjalnej kontynuacji Sequel powstaje z myślą o PS2 i tak na odbrą sprawę wybór nowej platformy docelowej, to największa zmiana jakiej dopuścił się producent Powód decyzji jest jasny konsola SONY zapewnia znacznie szerszy rynek zbytu a KOEI (wydawca i dev w jednym) rozczarowane było niskimi wynikami sprzedazy części pierwszej Rozgrywka - kalka części pierwszej Bazuje na tych samych schematach z ktorych najważniejsze są trzy elementy strzelanie strzelanie oraz strzelanie W ruchu wygląda niezle Premiera pod koniec marca [shi]





Będzie kolejna gra od NEVERSOFTu Żadne zaskoczenie Natomiast fakt że nie będzie traktować o sportach ekstremalnych, ani nie uwzględnie postaci Hawka czy Mirry jak tak Developer zatrudnia nowych ludzi i tworzy drugie wewnętrzne studio którego zadaniem jest stworzenie czegoś bardziej oryginalnego niż sto dwudziesta część "symulacji jazdy rowerem Natomiast pozostała część ekipy tworzy już dla ACTIVISION drugą część THUG [shi]

Czas skończyć z wędkerskim dziewictwem Najlepiej z pomocą nowej gry SEGI, której wydawcą zostało SONY o genialnej nazwie UO NANATSU NO MIZU TO DENSETSU NO NUSHII Może nie od końca wędkarskiej, odwiem zabawa nie polega tu na zarzucaniu wędką tylko na kontroli wodnych poczynań dużej ryby polujemy na mniejsze nia dając się jednocześnie pozreć jeszcze większym od siebie Całość sprowadza się do



wciśnięcia po sobie trzech przycisków (namierzenie ofiary, pogoń za nią połknięcie - i tak w kółko) Cyniczny komentarz wydaje się zbędny - ostatnio SONY wrzuciło na rynek symulator psa DOG S LIFE Ciągle czekamy na elektroniczną wersję układania domków z kart. Główny cel stanowi przezycie w różnych wodnych ekosystemach nie dając się złapać w sieci lub na haczyki wędkarzy, a czas ubarwieć ma np zbieranie różnych popierdółek od zab krabów czy żółwi Przy odrobinie szczęścia może ktos znajdzie Nemo Istnieje niestety prawdopodobieństwo, że gra przypłynie od USA i Europy [shi]

Główne sieci sprzedazy elektroniki w Japonii poinformowały ze nowy kombajn multimedialny PSX sprzedaje się w KKW przeciętnie Głównym czynnikiem który o tym decyduje, nie jest wbrew pozorom wysoka cena, a nagła zmiana (obniżenie) specyfikacji technicznej urządzenia SONY chcąc dotrzymać terminu premiery, wrzuciło na rynek sprzęt o gorszych niż podawano wcześniej parametrach (m in brak wsparcia mp3 płyt CD-R, zaniżona szybkość odczytu płyt DVD) Pod koniec stycznia firma częściowo się zrehabilitowała, wypuszczając specjalną płytkę ktora uaktualnia oprogramowanie PSX e (upgrade softu). Tym samym ne PSX ie mozliwy juz jest odczyt DVD x24, nagrywanie płyt DVD-R x4, tryb SLP (szybsza praca podczas odczytu denych z twerdego dysku) obsługa płyt CD-R i plików mp3, zrzucanie mp3 na HDD oraz obsługe klawiatur pracujących w oparciu o interfejs USB SONY dodało przy tym, ze w marcu będzie kolejny krążek i kolejne usprawnienia. PS W wersji PAL od razu wgrana zostanie najnowsza wersja oprogramowania i zabawa w uograde nie będzie potrzebne [shi]

Takashi Iizuka to tylko z pozoru niewiele znaczące w gierkowym biznesie nazwisko Gość jest twórcą wspaniałego Nights (SEGA Satum) pierwszej produkcji która obsługiwana była analogiem (specjalny pad sprzedawany w komplecie z grą) W wywiedzie dla amerykańskiego magazynu EGM stwierdził ze będzie dążył do stworzenia sequela, a sprzętowo najberdziej odpowiadałaby mu konsola MICROSOFTu Dodał też że być może już wkrótce NIGHTS 2 znajdzie się na liście wydawniczej SEGI Warto trzymać kciuki [shi]

KONSOLO-METR

Szukuje się akres z gotunku "przejsciowe-chwilowe", ponieważ najbardziej oczekiwane projekty (m.in. HALO 2, FABLE) jeden zo drugim przerzucone są na jesien. Wkrótce w Europie dwie rocznice. druga launchu konsoli i pierwszo startu systemu Xbox Live. MICROSOFT przygotował kilko niespodzianek.



Jeśli wierzyć danym z siedziby MICROSOFTu, Xbox zajmuje obecnia pozycję numer dwa w Europie Ogolem sprzedenych tu zostało ponad 3,7 mln konsol, co daje minimalną przewagę nad GC, i potężną stretę do PS2 (prawie 20 mln) Gigant z Redmond u podstaw sukcesu, bo tak powyższy wynik odbierany jest przez firmę upatruje głównie w najgłosniejszych hitach, m.in HALO, OOA3, KOTOR czy PGR2 Podano przy tym, ze na jedną konsolę przypada średnio 5,2 sprzedanej gry Natomiast leb w leb z SONY Xbox idzie jeśli mówimy o rozgrywce on-line, mając juz ponad 100 tys zarejestrowanych uzytkowników (Xbox Live) [shi]

Oficjalnie, a co za tym idzie - bez cienia wątpliwości można juz mowic o przelozeniu premiery HALO 2 Niestety, gra trafi do sklepów najwczesniej jesienią br. O powodach nia ma co pisać bo rez, ze nic to nie zmieni, a dwa są zawsze te same Martwi tez fakt, ze BUNGIE jak do tej pory nie opublikowało zadnych konkretnych zdjęć [shi]

Jeden z oficjalnych komunikatow prasowych EA mowi, ze FREE RADICAL OESIGN napisze kod trzeciej części TIME SPLITTERS. Na dzień dzisiejszy potwierdzono tryb on-line co jest dość istotną informacją w przypadku Xboxa, na razie pomijanego przez EA w tym temacie (efekt podpisanej z SONY umowy, która jednak skończy się 31 grudnia 2004) Wiadomo tez, ze gra pojawi się nie wcześniej, jak w roku 2005 [shi]



The Chronicles Of Riddick

Kojarzysz całkiem klimatyczny film "Pitch Black"? Vin Diesel pojawił się tam w roli więźnia (Riddicka) transportowanego na pokładzie małego frachtowca, ktory przypadkowo trafił na niespecjalnie gościnną planetę W chwili obecnej powstaje sequel pod tytułem "The Chronicles of Riddick". Równolegle z nim ekipa z ViVENDi przygotowuje grę o tym samym tytule, ale przedstawiającą nieco wcześniejsze wydarzenia. Zaczynasz więc od ucieczki z futurystycznego, pilnie strzeżonego więzienia, by później przebić się przez jakąś militarną zatokę. Akcja wprawdzie wskakuje w ramy





strzelaniny FPP, ale jak na postać Riddicka przystało - będziesz miał wyostrzone zmysły, możliwość cichego zachodzenie wrogów, a nawet wyczuwania czy coś czai się w pobliżu (efekt lekkiego rozmycia ekranu). Początkowo wprawdzie zaczniesz od skręcania karków strażnikom, nawalania łomem, czy wbijanie śrubokręta w tył czaszki (będzie brutalnie, choć na akcja a'la MANHUNT nie licz), ale z upływem misji wejdzie ciężkie, nowoczesne uzbrojenie, dziwne kreatury i naprawdę zaawansowane oświetlenie lokacji. Do tego kamera w określonych przypadkach (cicha zabijanie, wchodzenie po drabinkach itd.) będzie przełączała się w tryb TPP (wyjście "z oczu" i objazd postaci, której wygląd, ruchy oraz głoe to oczywiście przetworzony cyfrowo Vin Diesel). Tym samym umożliwi Ci to kozackie akcje pokroju np. obezwładnienia strażnika, przyciśnięcia jego ręki ze spluwą do głowy i naciśnięcie mu na palec (broń służby więziennej aktywuje tylko ich DNA, więc...) Wystarczy szybko wklepane combo. Ostro. Grafa zapowiada się bardzo smakowicie (ładne tekstury, świetne oświetlenie i bump-mapping), wyciskając z Xboxa jego popisowe efekty. Nie będzie to może DOOM 3, ale...□ [myq]



Producent: VIVENDI
Data: WAKACJE 2004

PIGUŁA

Bill Gates musiał znów mieć wolne i z nudow dokonywał przelewów Tym samym załatwił sobie czasowy exclusive na kontynuację przygód Sama Fishera SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW trafi do sklepów zgodnie z planem czyli pod koniec marca, tylko i wyłącznie na Xboxa Wersje na konsole SONY oraz NINTENDO zostały przesunięte w czasie nie informując dokładnie na kiedy a za powod uznano "błędy w kodzie i chęć wydania gry w takiej samej jakości jak w przypadku edycji na X-a" Niestety nie podano jakiego rodzaju użyłek stosowali autorzy tego oficjalnego bądź co bądz oświadczenia [shi]

PlayStation 2 w kolorze kafelków do łazienek (edycje aque) wygląda delikatnie mowiąc kunozelnie neto mast efektowne



wrazenie robi nowy przezroczysto-biały design limitowanej edycji Xboxa 'Crystel Pack' W europejskich sklepach pojawi się 14 marca, czyli na drugie urodziny systemu W skład zestawu wchodzą od razu dwa pady Cena? Dokładnie 199 euro czyli identycznie jak za "zwykłego' X-a Jest cudny [shi]

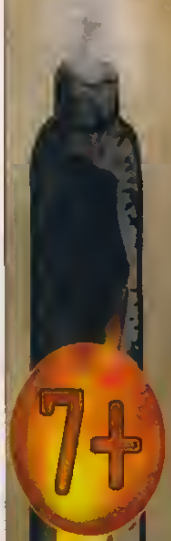
Wobec niedostępności seni PES posiadacze X ow gustujących w futbolu narazeni są na zmagania z seną FIFA Jej kolejna odsłona, z numerkiem 2005 na szczęście dopiero za parę miesięcy ale dbając o budzet EA wykupiło licencje na zbliżające się finały mistrzostw Europy w Portugalii I bazując na znajomym engine'e opracowują UEFA EURO 2004 Z jeszcze nie potwierdzonych, ale niemal pewnych informacji dostępne będą tylko druzyny narodowe którym udało się awansować do turnieju, podobnie ma się sprawa ze stadionami - wyłącznie obiekty w Portugalii Wbrew pozorom są zalety takiego rozwiązania Mniejsza liczba piłkarzy pozwala na dużo lepsze ich odwzorowanie z tymi grającymi na prawdziwych boiskach co znakomicie uwidacznie jeden ze screenów [shi]





KONSOLO-METR

Takie nazwanie tej rubryki może nie do końca oddaje sytuację na rynku w minionym miesiącu. Spodziewane "wystrzelenie" zwalaka, co prędzej czy później musiało nastąpić, na dzień dzisiejszy trafiło już 70 milionów tych konsol i rynek jest przesycony. Coraz [illegible] wprowadzane w życie nowe gadżety i patenty. Karaoke nie przebije EYE TOYa, ale swoje "robi".



Takie newsy piszę się najgorzej mimo że są bardzo proste w przekazie nie zagramy, jak wcześniej zaplanowano - z końcem marca, w DRIV3R Premiera trzeciej części serii została oficjalnie przesunięta (zarówno w przypadku PS2, jak i Xboxa) na 1 czerwca bieżącego roku. Powód ten sam co zwykle REFLECTIONS nieustannie pracują nad poprawkami w kodzie gry. Obecna wersja grywalna, udostępniona dziennikarzom zza oceanu, jest wg ich słów imponująca, ale wymaga jeszcze sporo pracy. I choć marna to pociecha, na pewno opóźnienie daty wydania wyjdzie na dobre końcowemu produktowi. PS Aukcje ATARI po ogłoszeniu tej informacji w kilka godzin zanotowały spadek o blisko 20%. [shi]

CAPCOM przygotowało niespodziankę (jakiego kalibru, sam oceń) w japońskiej wersji BIOHAZARD OUTBREAK czyli najnowszej, ukierunkowanej na rozgrywkę on-line odsłonie serii RESIDENT EVIL. Okazuje się, że grę w trybie off-line ukończyć można tylko na poziomie 96%, a osiągnięcie pełnych 100% dostępne jest dopiero po zaliczaniu dodatkowej misji, którą CAPCOM wypuściło pod koniec stycznia. Dodatkowy scenariusz należy pobrać z Internetu. My tymczasem wciąż nie wiemy czy rozgrywka przez Sieć a co za tym idzie - zagranie opisane wyżej znajdą się w wersji PAL. Informacje są sprzeczne, ale wystawiona podczas ubiegłorocznych targów ECTS stanowiska z RE 0, ciągnące się ogromnym zainteresowaniem zwiedzających pozwalają przypuszczać, że CAPCOM/SONY łatwo nie zrezygnują i także w Europie będziemy się wybijać "po kablu". [shi]

BURNOUT 3 leci do EA a ACCLAIM ratuje się...



Juiced

Producent: ACCLAIM **Data wydania:** 2004

Coraz większy nacisk w grach wyścigowych producenci kładą na opcję podrasowanie fury. Dziś nie wystarczy wrzucić kilku licencjonowanych bryczak - przydają się jeszcze licencje znanych firm tuningowych, możliwość dorzucenia naklejek na karoserię i tym podobne bzdury nie mające tak naprawdę nic do właściwej rozgrywki. Pewnie kogoś to kręci. JUICED zaoferuje ponad pięćdziesiąt pojazdów spod igły m.in. Toyoty, Hondy, Nissana, Dodga a, Forda, Mazdy, Mitsubishi, Pontiaca, Volkswagena, Fiata, Renault, Subaru, Peugeota czy Chevrolata, do tego dochodzą dodatkowe części firmowane markami A'PEXa, AEM, Bridgestone, Ferodo, Konig, Alpine lub HKS. W liczbach wygląda wszystko nieco mniej imponująco niż w przypadku niedawno wydanego NFS: UNDERGROUND od EA. Tu jednak jeździć można w dzień a producent obiecuje pozbawić rozgrywkę liniowości - duże możliwości "rozbudowy" wykreowanej postaci oraz konfiguracji samochodów. Opcja stworzenia własnego teamu nikogo chyba nie zaskakuje. Co dalej? Przyjemna dla oka grafika. Dwie klasy niżej od GT4 czy PGR2, przy czym porównywanie tych pozycji jest nie na miejscu. Model jazdy utrzymano w klimatach stricte zręcznościowych, z niezłymi i cieszącymi oko poślizgami. Podobać się może też wizualizacja uszkodzeń - niezle zrealizowana od strony technicznej. Szwankuje natomiast wyraźnie dynamika i to trzeba będzie poprawić. Pewny wydaje się tryb on-line, zarówno na PS2, jak i Xboxie. Szykuje się średniak a ACCLAIM po stracie serii BURNOUT nie zrobi na JUICED furory. [shiva]





PIGUŁA

krótko i na temat

Już ponad 70 milionów konsol PS2, od czasu japońskiej premiery systemu, zostało wprowadzonych do sklepów na całym świecie - donosi SONY. Wynik miażdżący konkurencję i pozwalający przypuszczać, że sprzedaż drugiego Playa wkrótce pobije wcześniejsze osiągnięcie PSX a. Ba, mało tego, wynik osiągnięty zostanie w jeszcze krótszym czasie, co każe z pobłażliwością patrzyć na wcześniejsze informacje analityków którzy kilka lat temu zgodnie twierdzili, że sukces Szaraka jest niemożliwy do powtórzenia. Jasne. [shi]

Jeremy Heath-Smith oraz Adrian Smith, główni twórcy (był jeszcze Toby Gard, pracujący obecnie nad wyczekiwanym od lat GALLEON) serii przygód Lary Croft, odcięli się całkowicie od CORE DESIGN/EIDOSu zakładając własne nowe studio developerskie. Nazwali się CIRCLE STUDIO, zatrudnili 35 pracowników z CORE i zajmą się tworzeniem gier na PS2, Xboxa, a w przyszłości również na PS3 i Xboxa2. "Po siedmiu latach życia z Larą, mamy ochotę zrobić coś nowego" - podsumował Heath Smith który, co warto przypomnieć wobec niedotrzymania terminu wydania TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS został parę miesięcy temu wyrzucony z EIDOS-u. [shi]

Zadziwiająco niską sprzedaż zanotowało w USA, podobnie jak BEYOND GOOD & EVIL, znakomite PRINCE OF PERIA: THE SANDS OF TIME (obie gry firmuje UBI SOFT). Dość przytoczyć następujące liczby: 272 tys. sprzedanych kopii na PS2, 172 tys. na Xboxa oraz zaledwie 100 tys. na GeCka. Znacznie lepiej tytuł odebrany został w pozostałych rejonach świata, notując ogólnoświatowy wynik ponad 2 mln. sprzedanych płyt. UBI SOFT potwierdziło przy okazji, że na pewno będzie drugo część POP: TSOT. [shi]

SONY wprowadza kolejną wersję kolorystyczną drugiego Playa, tym razem w odcieniu jasnobłękitnym "Aqua PlayStation 2" będzie edycja limitowana, jej cena została ustalona na poziomie 199 euro (niespełna 950 zł), a do sklepów trafi zaraz na początku marca. Do kompletu wypuszczone zostanie pionowe podstawka oraz karta pamięci 8MB. [shi]



Jedno z amerykańskich miast teraźniejszość. Jeden młody reporter, niekoniecznie TVN-u, kręcący się w poszukiwaniu taniej sensacji stajesz oko w oko z wydarzeniem wartym taśmy filmowej, tętniące normalnym życiem miasto doslownie w kilka chwil zostaje opanowane przez tysiące zombie. Co nasz reporter zrobi? Pomoże ludziom zabije wszystkich przeciwników, ot jak przystało na rasowego bohatera gry wideo? Otóż nie. Skrzywienie programistów uwidoczniło się w MICHIGAN (tytuł tymczasowy) w głównych założeniach każdej misji należy filmować najbardziej ostre, brutalne sceny zbijania ludzi przez zombie. Gra powinna pojawić się w Japonii jeszcze przed wakacjami: odpowiada za nią Gouichi Suda, współtwórca innej nadchodzącej głośnej produkcji KILLER 7, e ewentualne konwersje na rynek amerykański i europejski nie są jak dotąd potwierdzone. Chore, ale to tak nie marginesie. [shi]



BURNOUT 3

Największa kraksa... dla ACCLAIM



Utracili swoją najmocniejszą kartę atutową na rynku wydawniczym - serię BURNOUT. Okoliczności przejęcia przez EA nie są znane, ale też nie trzeba być wychudzonym intelektualistą, by wydedukować prostą zależność - jest większa kasa dla davalopera, developer wyciąga portfel. Subtelnym zmianom poddano rozgrywkę, oprócz znanych z dwóch poprzednich części zmagań z ruchem licznych dochodzi momentami agresywna - żeby nie napisać chamska - jazda względem innych kierowców. Zajeżdżanie drogi, spychanie z niej itd.





Najważniejsza informacje znane na chwilę obecną to tryb on-line, w formie wyłączności na PS2 (Xbox musi obejść się smakiem - wynik podpisanej niemal rok temu umowy pomiędzy SONY i EA). Innowacyjnym pomysłem będzie nowy tryb Crash & Bum ale z czym to się je - producent na razie milczy. Engine powstał od nowa (w teorii) i nieco lepiej wyglądają modele samochodów. Dojdzie więcej efektów przy pokazywaniu wypadków inspirowanych głównie filmowymi produkcjami (ot, w kinowym stylu) - czyli stawiają w dużej mierze na efekciarstwo, co nie dziwi patrząc na nowego wydawcę, ale też jak najbardziej zaliczyć trzeba na plus. I wierzyć się nie chce, że chcą wypłuć to cudo już pod koniec września. [shiva]

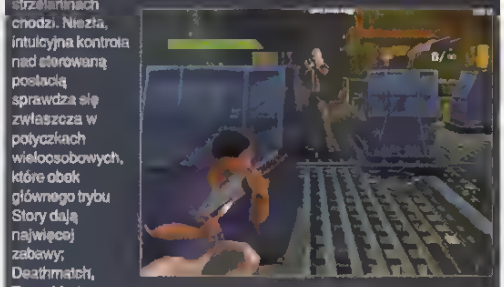
Producent: CRITERION / EA
Data wydania: 24 WRZEŚNIA

BAD BOYS 2

Policjanci z Miami



Mało kto uwierzy w dobrą grę na podstawie filmu, co uwarunkowane jest wcześniejszymi dokonaniami producentów (z drobnymi wyjątkami). BAD BOYS 2 jest prostą, sztampową grą akcji, której głównymi atutami są Mike Lowrey (Will Smith) oraz Marcus Burnett (Martin Lawrence). Digitalizowane postacie niczego sobie - licencja MGM Interactive - aczkolwiek oprawa graficzna już przeciętna. Podobnie jak w filmie, nieźle zmontowano choreografię sekwencji akcji, ponadto grę wyposażono w jajcarskie, niestety tylko z założenia, dialogi. W praktyce mamy dużo dumnych amerykańskich pyskówek. Fabuła naciągana, ale też nie o scenariusz w strzelaninach chodzi. Niezła, intuicyjna kontrola nad sterowaną postacią sprawdza się zwłaszcza w potyczkach wieloosobowych, które obok głównego trybu Story dają najwięcej zabawy; Deathmatch, Team Mode oraz Tag Team Mode umożliwiają zmagania maksymalnie czterem Graczom. Dla fana produkcji kinowej tytuł niczego sobie, miłośnik mało wymagających pod kątem intelektu produkcji też pewnie BAD BOYS 2 łyknie z zadowoleniem. Co najwyżej w parę godzin. [shiva]



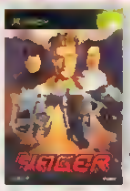


Polecany sklep wysyłkowy: WWW.starlite.com.pl

Star Lite
Ul.Minkusa 6 45-508 Opole
Sklep@starlite.com.pl

Spadające ceny





Wymiana Gier
W OFERCIE PS2-XBOX-GBA-GBA SP




Zadzwoń Sprawdź Ceny !!!

Tel:(077) 45-40-323 Kom:0601-963-444

KONSOLO-METR

Obficie jesli chodzi o nowe gry, zwlaszczo w kontekscie poprzedniego numeru Czesc delikatnie rozczorowala Teraz oczy wszystkich fonow NINTENDO zwrocone sq bardziej na nowq przenosnq konsolkq Dual Screen, ktoro z pewnosciq bedzie wspolpracowac w przyszlosci z Cubem A "kostka" nodal sprzedoje sie bardzo dobrze - to ciogly wplyw wczesniejszej obnizki ceny.

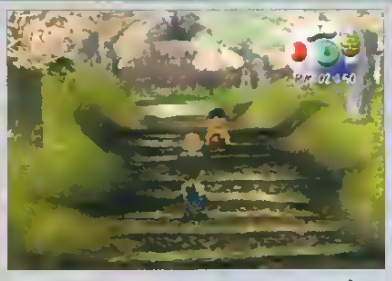


Następca konsoli GameCube zaprezentowany zostanie swiatu podczas targów E3, jednak jeszcze nie teraz, a dopiero w roku 2005 - podało oficjalnie NINTENDO Tym samym rozwiane zostały dwie plotki Po pierwsze, na tegorocznym expo firme zaatakuje handheldem, na temat którego produkuje się KILu w kąciku kieszonsolek Po drugie nie ma mowy o opóźnieniu nowej konsoli - pojawi się prawdopodobnie zaraz z początkiem 2006 roku. [shi]

Europejski oddział Big N z dużą satysfakcją przyjął wyniki sprzedazy giar orez sprzętu w okresie przed- i poświątecznym Mając na uwadze cały grudzień 03 oraz początek stycznia 04, sprzedało się 45% więcej gier niz w analogicznym okresie roku 2002/2003 Jeszcze lepiej było z semą konsolą, bo tu wzrost był większy az o 88%. Na Starym Kontynencie jest w tej chwili ponad 3 mln użytkowników GaCków [shi]

Wg szacunkow NPD Group firmy zajmującej się monitorowaniem m in rynku gier wideo, w roku 2003 o nieco ponad 5 procent wzrosło ogólnoświetowa sprzedaz gier i konsol (w stosunku do roku 2002). Duzo bardziej interesujące jest jednak przełozenie tego wyniku na poszczególne platformy. Jak się okazuje największy wzrost sprzedazy zanotował GaCek którego rozeszło się az o 39% sztuk więcej niz w roku 2002 Minimalny spadek zanotował Xbox (2%), natomiast wyraźny (26%) PS2. Pamiętać nalezy przy tym, ze to drugi Soniak sprzedał się zarowno w 2002, jak i 2003 roku w liczbie kilka razy większej od konsol MS i N [shi]





Harvest Moon: A Wonderful Life

Producent: NATSUME / UBISOFT **Dete wydenia:** 19 MARCA

Po materiełach promocyjnych i zapowiedziach możne wysnuć jeden wniosek - sena nie wróci do korzeni, ele pójdzie torem zaproponowanym przez HM SAVE THE HOMELAND Czyli mniej symulatora i większy nacisk na cut-scenki Nie do końca mi to odpowiada, z drugiej strony A WONDERFUL LIFE oferuje - przynajmniej na papierze - sporo zmian

Tą najwazniejszą jest czas zabawy Jeśli w BACK TO NATURE Gracz bawił się trzy "growe" lata, a w STH rok, tak w AWL bohater będzie prowadził farmę 30 lat! Nie mam pojęcie, jek zostanie rozwiązany problem ilości dni w miesiącu i miesięcy w roku, niemniej liczba robi wrazenie Przez ten czas obserwujemy dorastanie bohatara (a także innych mieszkanców wioski)



pierwszy podryw, randka, w końcu małzeństwo, wreszcie potomek, który po osiągnięciu określonej liczby lat będzie mogł pomóc w pracy na farmie Zmian jest więcej Zamiast tradycyjnych sklepów wszelki stuff będzie mozna nabyć na Vesta's Farm (wiejski potentat.), tudzież u obwoźnych handlarzy Nie będzie upgrade owania narzędzi. Od schematu odejdzie uprawa roślin - niektóre z nich trzeba będzie podlewac więcej niz raz dziennie ogromne znaczenie będzie tez miał rodzaj gleby, na której zostaną zasadzone (trzy typy ziemi, od najzyźniejszej do... tej najmniej zyznej) Ze zwierzakow potwierdzono "występ" krów, owiec i kurczakow.

I jeszcze wspomniana wyzej interakcja z mieszkancami wioski Nie będzie "fabularnego rozdrobnienia" z STH, a na zyskanie sympatii ziomków będzie więcej sposobów niz tylko rozmowa i wręczenie prezentu W kwestiech wizualnych gra nie zaproponuje nowatorskich rozwiązań - ot, lekko stuningowany STH, z 60 FPS-ami i cel-shadowanymi krawędziami Ale techniczny bełkot nie ma większego znaczenia dla fanów seri - chodzi tylko o to, zeby porządnie zaorać, cokolwiek to znaczy, tej! [koso]

PIGUŁA

krótko i na temat

Pontiej oficjalne stanowisko amerykańskiego oddziału NINTENDO odnośnie planów wydawniczych na rok 2004. Do końca grudnia powinny pojawić się w sprzedaży:

Wario Ware Inc (NINTENDO)	5 kwietnia
Pikmin 2 (NINTENDO)	1 maja
Custom Robo: Battle Revolution (NINTENDO)	10 maja
Legend of Zelda: Four Swords (NINTENDO)	11 maja
StarFox 2 (NINTENDO)	15 czerwca
Tales of Symphonia (NAMCO)	13 lipca
Killer 7 (CAPCOM)	15 października
Resident Evil 4 (CAPCOM)	15 listopada
Super Monkey Ball 3 (SEGA)	2004

Małym zaskoczeniem jest przede wszystkim pojawienie się na liście drugiej części PIKMINa - i to już z początkiem maja. Od daty wydania do trafienia na sklepowe półki daleka jednak droga... [shi]

Dwa wyczekiwane przez Graczy posiadających "kostkę" eRPeGi: TALES OF SYMPHONIA oraz BATEN KAITOS ukażą się w Europie najwcześniej pod koniec 2004, a może nawet dopiero w 2005 roku. Taką informację podało NAMCO, tłumaczac, ze lokalizacja gier musi potrwać Trudno zgadywać, kto pracuje w tej firmie, ale mógł tu maczać palce Mazowiecki - rok czasu na przetłumaczenie kilku tysięcy prostych zdań to kpina z Gracza mieszkającego na Starym Kontynencie. Na rynek amerykański oba tytuły trafią najwcześniej latem. [shi]

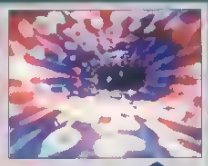
EA wykupiło licencję, dzięki której uzyskali wyłączność do produkcji gier opartych na nowym filmie wytwórni Warner Bros., zatytułowanym "Catwoman".

Pierwsza gra już jest w fazie developingu, powierzonego ekipie zajmującej się wcześniej serią gier z udziałem Harry'ego Pottera. Szczegółów brak - wiadomo jedynie, ze powstaja na wszystkie trzy konsole nowej generacji. [shi]

Jako ciekawostkę można traktować fakt stosowania różnych okładek na poszczególnych kontynentach, np. w przypadku produkcji JAMES BOND 007: EVERTHING OR NOTHING. O ile na terenie USA i prawdopodobnie Europy do kupna zachęcać będzie posiwiała Heidi Klum, o tyle japończycy dostaną "swoją" Misaki Ito (ma również mały epizod, jest asystentką Q). Wizerunek Ito, która jest modelką, w sposób cyfrowy przeniesiony do świata elektronicznych przygód Bonda, japoński oddział EA wykorzystuje przy kampanii promocyjnej. Plakaty, reklamy, ba, nawet wywiady z Ito pojawiły się w mediach u małych, żółtych. Kobieta nieprzeciętnej urody, wobec czego zabawiam się w Lokiego i dołączam fotkę. [shi]







Unity

Producent: LIONHEAD S **Data wydania:** 2004

Proszę proszę! LIONHEAD STUDIOS, czyli grupa stworzone przez jedną z najbardziej kultowych postaci na rynku gier komputerowych - Petera Mołyneux (m in SYNDICATE BLACK&WHITE) szykuje nie lada atrakcję, nad którą piecze sprawuje sam Jeff Minter twórca m in TEMPEST 2000 na Jaguara Gostek słynie z psychodelicznego designu gier a największy rozgłos przyniosło mu wydane także na Jaguara, VIRTUAL LIGHT MACHINE, które to tworzyło graficzne reprezentacje muzyki odtwarzanej z CD Produkt ten stał się prekursorem wszystkich programów wizualizacyjnych, jakie można obecnie uświadczyć przy współczesnych komputerowych odtwarzaczach muzycznych vide popularny Geiss dla WinAmpa I ten człowiek właśnie jest odpowiedzialny za design UNITY muzycznego shootera 3D przygotowywanego jako exclusive dla GameCube a Podobnie jak wybitny REZ, UNITY będzie starał się zatrzeć granice pomiędzy rozgrywką a tworzeniem muzyki i grafiki dążąc do zjawiska synestezji W grze będziemy zasuwać statkiem przez dynamicznie zmieniający swój wygląd tunel a naszym poczynaniom będzie towarzyszyła oczywiście muzyce nurtu techno (prawdopodobnie głównie trance) bardzo zróżnicowana klimatycznie od ambientowych spokojnych rytmów, do znacznie bardziej agresywnych melodii Jak na razie nie ujawniono dalszych szczegółów i ciężko na razie wyciągnąć jakiekolwiek wnioski po wczesnych screenach ale połączenie sił dwóch tak słynnych, artystycznych postaci z pewnością zaowocuje hitem ne miarę REZa którego piękno pewnikiem nie każdy będzie mógł docenić.□ [kali]

Zlot fanów Nintendo 31 styczen - 2 luty 2004



Świat Nintendo to firma, której kolejne kroki staram się śledzić od samego początku istnienia. Sporym zaskoczeniem była dla mnie wieść o Zlocie Fanów Nintendo, który zorganizowano w moim rodzinnym Krakowie Jak się okazało, w całym przedsięwzięciu maczał palce Conker i ekipa Gameonly (niekompletna, gdyż Ćwikus wyjechał na mistrzostwa Kambodży w jeździe figurowej na rowerku bez asekuracji i nas nie zaszczycił). W piątek 31 stycznie odbyła się nieoficjalna część imprezy o której nie wypada jednak pisać, gdyż nasze pismo czytają również osoby niepełnoletnie. Planowany start miał miejsce sobotniego poranka, kiedy pierwsi chętni wkroczyli do piwnic Domu Polonii nieopodal rynku, gdzie witał ich uśmiech sprzedającej bilety wstępu hostessy. Organizatorzy zachowali się po dżentelmeńsku, gdyż przedstawicielki płci pięknej [i saksowni dziennikarze poczytnych miesięczników (to ja..)] miały wjazd za darmo, bilet zaś kosztował 25 złociszy.

Mimo krótkiego czasu organizacji, impreza obfitowała w różne atrakcje. Przede wszystkim warto wspomnieć o doskonałym cyfrowym rzutniku, który zdumiewał jakością i ostrością obrazu, dostarczając grającym niezapomnianych przeżyć estetycznych. Tumiej SOUL CALIBUR prezentował się wręcz fenomenalnie, choć wrażenia wizualne zdecydowanie górowały nad miernymi umiejętnościami zawodników. Pomyślano również o miłośnikach wyścigów, gdyż w trakcie zlotu odbyły się turnieje MARIO KART: DOUBLE DASH!! i F-ZERO GX. Ogromnym zainteresowaniem cieszyła się prezentacja historycznych platform NINTENDO, w szczególności konsolki Virtual Boy, przy której zgromadziło się sporo gapiów. Jajogłowi mogli popisać się erudycją w spontanicznym Konkursie Wiedzy, choć uczestnicy jednogłośnie stwierdzili, że pytania były tendencyjnie

Imprezę umiliło kilka barwnych osobistości, jak Skizo z emudreams.pl, Kaxi i Matt z Neo Plus, Zibi reprezentujący Sartek i ekipa FAZY, wspominanego już na łamach PE programu TV o grach wideo. Zgromadzeni obejrzeli dynamiczny trailer pierwszego odcinka, który konkurował z doskonałym filmikiem prezentującym MGS: THE TWIN SNAKES Współpraca organizatorów zlotu z Pizza Hut zaowocowała setką pudełek wypełnionych kawałkami parującego ciasta, które nasyciły nawet tych najbardziej wygłodniałych złotowiczów. Miłym akcentem była prezentacja nowych gier ze stajni ELECTRONIC ARTS, którą spokojnie można było zaszufladkować w gatunku angielskiego humoru ("zabawki mordują zabawki"). Osoby "zmęczone" mogły skorzystać z noclegu w pobliskich hotelach, gdzie na uczestników czekały atrakcyjne zniżki, choć większość wolała dawać popisy wokalno-taneczne podczas karaoke - ludzie zdzierali gardełka do późnych godzin nocnych.

Zaskoczyła mnie pozytywnie postawa niektórych uczestników, jak choćby dziesięcioletniego Mr. Pikiego i Miazgi, dla których wiek ani odległość nie stanowiły problemu z dotarciem na miejsce. Zasmucił natomiast fakt kradzieży gier i aparatu cyfrowego, ale winnego już szuka inkwizycja, a my szykujemy oldskulowy stos i łamanie kołem. Zlot uważam za udany i z niecierpliwością czekam na kolejną edycję, która planowana jest na czerwiec br.□ [mazzi]



PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI NISKA CENA 2003

PlayStation od 249 PLN gry od 29,-

Limited Edition

PlayStation 2 od 649 PLN gry od 29,-

od 649 PLN gry od 29,-

GAME BOY od 209 PLN od 449 PLN gry od 29,-

Dreamcast od 279 PLN gry od 29,-

GAMECUBE od 499 PLN gry od 29,-

• SPRZEDAŻ KONSOL
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP WYMIANA RATY
• PROFESJONALNY SERWIS
GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY, "POPRAWKI PO SERWISANTACH"
• DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
• RATY 0%
• GWARANCJA
NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

UŻYWANE 30% TANIEJ

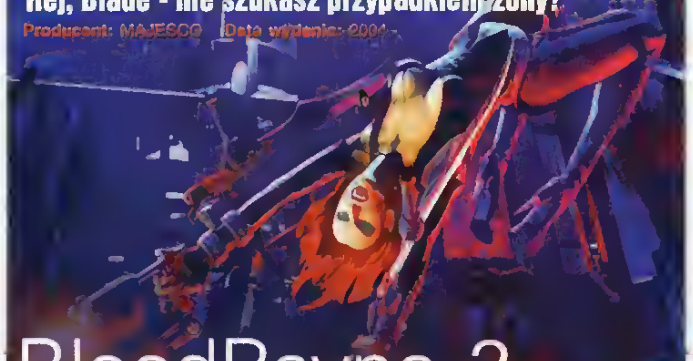
NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl zapraszamy PN-PT 11.00-19.00 BEZ SMS-ÓW

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

Hej, Blade - nie szukasz przypadkiem żony?

Producent: MAJESCO **Data wydania:** 2004



BloodRayne 2

PS2

Dhampir to podobno naukowe określenie istoty zrodzonej ze związku wampira i człowieka, posiadającej zarówno nadprzyrodzone moce tego pierwszego, jak i jego największe słabości - głód świeżej krwi i uczulenie na światło słoneczne. Z tymi to bolączkami boryka się wciąż nasza dobra znajoma - BloodRayne - która po zaszlachtowaniu połowy nazistowskiej armii w swej poprzedniej przygodzie, powraca - tym razem w sprawach bardziej osobistych. Jej ojciec, Kagan, był wpływowym współpracownikiem faszystów, ale zginął w tajemniczych okolicznościach pod koniec wojny. Nasza bohaterka - wrobiona w tę zbrodnię - spędziła ostatnie 60 lat na walce z wyznawcami "Kultu Kagana", którzy rozplenili się po świecie pragnąc kontynuować wizję swego przywódcy. A wizją jej ojca było stworzenie substancji The Shroud, która da wampirom odporność na promienie słoneczne, zamieni naturę w wynaturzony koszmar, a w konsekwencji, po ostrych walkach przyniesie panowanie nad naszą rasą. Temu zagrożeniu staje na drodze BloodRayne w nowej opowieści, będąc jedynym ratunkiem dla nieświadomej niczego ludzkości. Jak to z sequelami bywa, wymagają co najmniej paru nowych bajerów i drobnych zmian



kosmetycznych w silniku poprzednika - i dokładnie to otrzymamy. Nasza wampirzyca w swym obciętym kombinezonie otrzymała kilka nowych akrobacji, np. zjeżdża po poręczach, co przekłada się na większą widowiskowość, otwierając też kilka nowych możliwości ataku - zarówno przy pomocy broni, jak i swych nieodłącznych sztyletów. Usprawniony system walki wręcz pozwala na dokładniejsze cosy, dając też dostęp do listy combosów w specjalnym menu w trakcie akcji. Swe wyczyny możemy zakończać efektownymi Fatality, a zastosowany Motion Capture oraz nowe algorytmy odpowiedzialne za fizykę ciała bohaterki uczynią nasze wybryki bardziej płynnymi, a jednocześnie dynamicznymi. Nowe moce uzyskiwane od pokonanych bossów, lokacje osadzone we współczesnych miastach i zmiany kostiumów w trakcie gry zamykają listę nowości. Typowy sequel ☐ [butcher]



Seven Samurai 20XX

PS2

Wydawca: SAMMY STUDIOS **Data wydania:** MARZEC 2004 (USA)



SAMMY STUDIOS, słynne m.in. z wybitnej serii bijatyk dwuwymiarowych - GUILTY GEAR, podjęło się stworzenia gry nawiązującej do kultowego filmu Akiro Kurosawy "Siedmiu samurajów", który swego czasu Amerykanie przerobili w daremny sposób na western "Siedmiu wspaniałych". SEVEN SAMURAI 20XX, bo taki tytuł nosi ta gra, wydany został wiosnie w Japonii i już w przyszłym miesiącu opuści granice KKW i zostanie wydany w Stanach. Akcja została umieszczona w bliżej nieokreślonej przyszłości, a Gracz wciela się w rolę młodego cyber-samuraja, który staje do walki z armią robotów i cyborgów atakujących pewne miasto. Futurystyczna wizja "Siedmiu Samurajów" - to mogłoby brzmieć zaiste interesująco. Pewien jestem jednak, że gdyby Kurosawa zobaczył, na co przerobiono ten tytuł, to z pewnością przymusiłby całą grupę developerską do masowego popełnienia sappuku. Jest to jedna wielka, bezustanna sieczka - i to przepotężnego kalibru, z niezliczoną ilością przeciwników, nieustannie świszczącymi mieczami i combosami trzymającymi ciągle dwucyfrowa wartości. I to wszystko praktycznie bez chwili wytchnienia - ot, co jakiś czas pojawiają się wstawki filmowe starające się przedstawić fabułę. Sam system walki... cóż. Wszystko się opiera na jednym przycisku ataku (jest jeszcze blok i side-step), a wszelkie specjalne akcje wymagają tylko odpowiednich sekwencji kierunków i właściwego timingu, przez co - niestety - przez większość czasu całość sprawia niezwykle chaotyczne, podchodzące pod monotonię wrażenie. Sytuacji nie polepsza też fakt, że po nabiciu odpowiedniego wskaźnika można na niekrótką chwilę odpalić tryb walki dwoma mieczami naraz, co by móc łatwiej kłócić jeszcze potężniejsze kombinacje. Warto dodać, że ten wskaźnik nabija się samoczynnie i osiąga pełną wartość po kilkunastu, najwyżej kilkudziesięciu sekundach. Nawiązania do "Siedmiu Samurajów" są niemalże niedostrzegalne, a w dodatku nie można sterować pozostałą czwórką ekipy, tylko głównym bohaterem. Nie wróżę tej grze sukcesu.☐ [kali]



Ocena wstępna: 5-





piguła

PS2 W kierunku miłośników "samolocików" skierowana jest najnowsza propozycja KONAMI - trzecia część lotniczej serii DEADLY SKIES. Z gatunku nudnych wyliczanek: ponad 130 maszyn, do wyboru 20 pilotów, blisko 60 misji polegających na zlokalizowaniu i zestrzeleniu przeciwnika. Producent w kodzie gry skupił się bardziej na akcji, niż na aspektach symulacji, stąd kontrole nad samolotami (m.in. MiG-29SMT "Fulcrum C" F-15 "Strike Eagle") będzie raczej bez stresowa. Porównując do wcześniejszych edycji widać wyraźną poprawę w zaawansowaniu engine'u graficznego - ilość szczegółów, elementy poruszające się na ziemi - niczego sobie. Jeśli grę zrecenzuje Kali, dostanie minimum ocenę "ó".



realne [illegible] poza tym. Dokładna data premiery 30 kwietnia [shi]

PS2 Niewiele strzelanin FPP powstaje z myślą wyłącznie o PS2. Jedna z nich to WAR WORLD ZERO: IRONSTORM, za którą developing odpowiada znane REBELLION SOFTWARE. Pierwsza wojna światowa nigdy się nie kończy, a jeden z szaleńców o rosyjsko-mongolskich korzeniach planuje podbój całego globu z wykorzystaniem broni masowego rażenia, toteż trzeba go powstrzymać na tym bazuje scenariusz. Prosta, zbyt prosta grafika nie uczynią z tej produkcji hitu. Może natomiast być dobrze, jeśli rozgrywka sprowadzająca się do standardowego schematu kilkunastu misji z powodzeniem wykorzysta potencjał wojennego klimatu oraz uzbrojenia. Efektownie prezentuje się zwłaszcza użycie gazu bojowego. Europejskim



wydawcą zostało WANADOO EDITION i to za jego sprawą WWZ I powinno trafić do sklepów zaraz z początkiem kwietnia [shi]



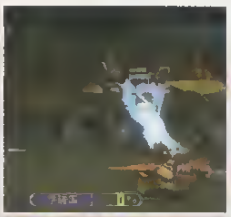
PS2 Wydawcą SPACE INVADERS ANNIVERSARY zbioru dziewięciu najlepszych wersji kultowej gry z automatów, ostatecznie został EMPIRE. Wszystko za sprawą 25 rocznicy powstania gry w oryginale. W skład zestawu wchodzą następujące jej odmiany: SI 3D Mode, SI Doubles Mode, SI Part II Tabletop Colour Version, SI Part II Upright Version, SI Tabletop Cellophane version, SI Tabletop Colour Version, SI Tabletop Monochrome Version, SI Upright Version oraz SI Versus Mode. [illegible] powinna [illegible] miejsce z II kwartale 2004 a cena nie przekroczyć 20-30 euro (90-130 zł). Dla miłośników klasyki w sam raz, reszta po zerknięciu na wrzucone obok zdjęcie pewnie już machnęła ręką [shi]



Spod ręki CRAVE ENTERTAINMENT wyjdzie strategia turowa z elementami RPG zatytułowana FUTURE TACTICS: THE UPRISING. Kontrolując poczynania grupki ludzików (widok TPP) trzeba wybić grupkę innych ludzików - napisana prosto, bo taka wydaje się być cała gra. Proste jest grafika - z kiepskimi i powtarzającymi się często teksturami, proste są walki (swoją drogą w akcji poza ruchami wykonywanymi nieprzemian szpil przypomina platformera). Gra w wersji na PS2 sprzedawana ma być zaledwie za równowartość 10$ amerykańskich (poniżej 40 zł USA), nie wiadomo jak będzie w przypadku GC (oraz X-ej). Premiera ustalona na maj [shi]









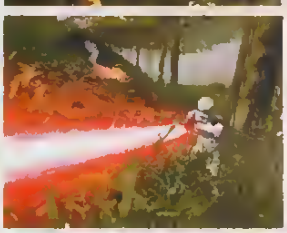
Neo Contra

Kolejna gratka dla fanów oldschoolu w nowym wydaniu, a dokładniej - kontynuacja klimatów zeszłorocznego CONTRA SHATTERED SOLDIER od KONAMI. Najnowsze odsłona, NEO CONTRA, rozpoczyna - mówiąc słowami producenta - 'trzecią generację gier Contra". Nadrabia także małą gafę poprzednika, czyli brak najsłewniejszej broni tej serii - Spread Guna. Oprócz niego w swym arsenale znajdziemy szereg innych rozpylaczy, jak karabiny, lockowany laser, ognisty bat itp. Tak jak ostatnio, na akcję zabieramy maksymalnie trzy sztuki przełączając się pomiędzy nimi w dowolnym momencie, z tym ze teraz przed każdą misją sami decydujemy co zabrać z dostępnego arsenału. Zmiany objęły także formę prezentacji - pole walki widzimy z kilku różnych perspektyw, jednak tradycyjne, scrollowane ujęcie z-lewa-na-prawo jest coraz częściej zastępowane lekko izometrycznym rzutem z góry. Fabuła nigdy nie była waznym aspektem tego typu gier, co KONAMI najwidoczniej chce zmienić wrzucając większą ilość scenek przerywnikowych. Będzie także więcej postaci o różnych osobowościach (w tym futurystyczny samuraj), a napotkani bossowie - niejako znak rozpoznawczy serii - przerastają nawet tych z C.SS, będąc z natury zarówno skomplikowanymi maszynami jak i organicznymi kreaturami. Levele, oprócz tego ze dłuższe niz kiedykolwiek w historii, mają być również niezle urozmaicone. A ponieważ japonska wyobraźnia nie zne granic, poskaczemy m.in. po grzbietach biegnących dinozaurów czy śmigłach lecącego helikoptera. Najwyraźniej ta CONTRA skierowane jest w nowym kierunku - czy słusznym, przekonamy się pod koniec roku. [butcher]



Wyobraźcie sobie grę sieciową w stylu SOCOM, tyle ze w lokacjach i z udziałem postaci znanych z "Gwiezdnych Wojen". Marzenie? Tak, zapewne marzenie wielu Graczy - i to marzenie juz niedługo stanie się naszym udziałem dzięki LUCASARTS. Tak najkrócej można opisać STAR WARS: BATTLEFRONT - tytuł powstający właśnie w studiach firmy PANDEMIC. Wszyscy korzystający z dobrodziejstw Network Adaptora oraz XboxLive! poszaleją w 15 środowiskach znanych z tej filmowej sagi, osadzonych na 10 roznych planetach - w tym Hoth, Tatooine, Geonosis, Yavin i Naboo. Dostępnych do wyboru mamy 20 postaci wywodzących się z czterech frakcji: Rebeliantów, Imperium, Armii Klonów i Armii Droidow. Kazda z jednostek posiadać będzie charakterystyczne dla siebie cechy, mocne i słebe strony, kazda także umie obsługiwać stacjonarne stanowiska ogniowe, które napotkamy na polu walki, oraz 15 pojazdów zmechanizowanych wszelakiej maści, m.in. AT-ST, speedery czy X-Wingi. Chociaz gra zawierać będzie kampanię Single Player, prawdziwe pazurki pokaze w wersji sieciowej - przy udziale 16 Graczy naraz, ne mapie (32 po LAN-ie), z obsługą headsetu do wzajemnej komunikacji, w kilku trybach gry. Jednym z ciekawszych będzia Conqueest Mode, w którym za zwycięstwa i w ostateczności całkowite zdobycie danej planety drużyna otrzymuje specjalną, bonusową umiejętność, a tą z kolei moze wykorzystać w przyszłych walkach. I tak do podboju całej galaktyki, planeta po planecie. [butcher]





Samurai Jack: The Shadow of Aku

SAMURAI JACK to całkiem popularny serial animowany śledzący losy tytułowego wojownika, i jak to w bajkach bywa, z wieloma użytecznymi gadżetami pod ręką. Shurikany do rzucania, czary rodzaju mieczy czy łuk to tylko niektóre ze śmiercionośnych środków. Jak na Japończyka przystało, nasz bohater potrafi całkiem sprawnie używać [illegible] - wachlarz 95 [illegible] ciosów pozwala na wymyślne combosy, a w gorących momentach [illegible] jeszcze w zanadrzu Bullet Time, zwane Sakai Mode. Obrażenia odnoszone z rąk 25 rodzajów przeciwników - wśród nich znani z serialu Aku, Samurai i Mucklops - rozumiejących na wroga - zbroi Jacka odpowiednio słaby, a wraz z postępami w grze i kolejnymi starciami wierzchnie okrycie ulegać będzie zużyciu, aż do rozpadu. Atutem serialu jest jego charakterystyczna strona wizualna, dlatego też nad właściwym i wiernym przeniesieniem swoich wizji w świat gry video czuwa sam ich twórca - Genndy Tartakovsky. Zadbano również o zachowanie oryginalnych głosów postaci. Gra nie zgrzeszy oryginalnością, trafiając do coraz pełniejszego ostatnio worka chodzonych nawalanek. [butcher]



Darkwatch: Curse of the West

Wydawca: SAMMY STUDIOS **Data wydania:** 2004





Grupa Darkwatch istnieje obok zwykłych ludzi od niepamiętnych czasów. Jej członkowie egzystują niczym cienia - zawsze obok, nieodłącznie - zawsze czujni. Dlaczego? Bo niczym niewidzialna grupa uderzeniowe strzegą naszej rasy od wszelkiego zła i idzie im to całkiem nieźle. Do czasu oczywiście. Do czasu, gdy niejaki Jencho Cross wchodzi w zbyt bliski kontakt z wampirem - na tyle bliski, ze chcąc nie chcąc wciągnięty zostaje w szeregi Darkwatch i musi odnaleźć swego prześladowcę, aby uratować własne życie. Eh, co za głupota. A co powiecie na to, za całość wyderzyłe się akurat na Dzikim Zachodzie - w czasach rewolwerowców, saloonow i pojedynkow? No coz, zło nie wybiera, a Gracze mają nareszcie jakiś oryginalny pomysł do przezucia. Z takiego założenia wyszło zepewne SAMMY STUDIOS próbując tym samym tchnąć swiezy oddech w lekko zesztywniałe już standardy gatunku FPP. Reszta zapowiedzi tego wampirzego westernu już nie jest tak nietypowa - w końcu pewne prawa shooterów są niezmienne. Szeroki arsenał wymyślnych śmiercionośnych narzędzi pozwoli nam w widowiskowy sposob pozbywac się zagrożenie - pistolety, strzelby, sztucery, wyrzutnia rakiet, dynamit czy walki kolbą w bliskich starciach to typowy wachlerzyk możliwości. Z interesujących patentów warto wymienić korzystanie z różnych pojazdów, dosiadanie konia, posługiwanie się mocami specjalnymi (Cross jako ugryziony jest pół-wampirem) oraz stopień trudności i poziom AI wrogów dostosowujący się do naszego doświadczenia. Autorzy obiecują jedną płynną, nieliniową przygodę w stylu filmowym, z bardzo małą ilością 'Loadingów', a specjalny engine pozwoli zadawać punktowe obrażenia. Na deser Multiplayer - oczywiście w coraz częściej obecnej na PS2 postaci sieciowej, do tego specjalne areny i tryby gry. Czy całość jest zjadliwa - powinniśmy przekonać się jeszcze w tym roku. [butcher]

Znowu filmowe strachy na lachy?

Van Helsing

Wydawca: VIVENDI
Data wydania: MAJ 2004





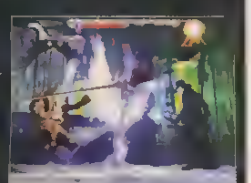
Przykro, niezależnie regularnie doświadczani przez wydawców i developerow, z wielką rezerwą podchodzimy do każdej kolejnej [illegible] na podstawie filmu. [illegible] VAN HELSING jest takową produkcją - czy [illegible] dziesiątek swych poprzedników? Zobaczymy już [illegible] gdy razem z filmem o tym samym tytule trafi na rynek. Tytułowa postać to słynny łowca potworów, stworzony



Traci dosłownie oraz w przenośni, nadewna exclusive na "kostkę", zapowiadający się całkiem smakowicie. KILLER 7 zostal właśnie zapowiedziany na PS2, a żeby było jeszcze ciekawiej - wyłącznie na terytoria Japonii i Europy, z pominięciem USA. Ten stylizowany na mroczny i tajemniczy shooter FPP powstaje w technice cel-shading, co ściśle wiąże się z jego nie do końca prostą fabułą, która ta opowiada o śmiertelnej rywalizacji dwóch nietuzinkowych postaci. Harmon Smith to stary człowiek na wózku inwalidzkim, a jednocześnie wysokiej zabójca o siedmiu różnych osobowościach. Jego przeciwnikiem jest Kun Lan znany także jako "Ręce Boga" - człowiek o [illegible] tak mocnej, że zdolny do obalania całych rządów. Historię ich bezpardonowej walki poznamy poprzez pięć różnych opowieści rozgrywających się w czterech odmiennych światach. Wpływy i korupcja Kun Lana zatruć będą coraz szersze kręgi, aby dosięgnąć Smitha, ten z kolei użyje wszystkich swych umiejętności, aby niczym kameleon mylić tropy i uderzyć jako pierwszy. Grę tworzy wewnętrzne STUDIO 4 firmy CAPCOM w kooperacji z GRASSHOPPER MANUFACTURE - oczekujcie sporej dawki wizualnej brutalności, krwi i przemocy, podanej w filmowej otoczce, z psychologicznymi podtekstami fabuły. Wszystko razem powinno zapewnić tej produkcji odmienność od standardów gatunku, a póki co jest świetnym marketingiem - o KILLER 7 głośno w mediach od czasu pierwszych zapowiedzi. A patrząc na tytuły statusu tej gry (exclusive na GC) trudno oprzeć się wrażeniu, że uciekając na PS2, CAPCOM chce zagwarantować sobie godziwą sprzedaż swego hitu. Czy to oznacza, że posiadacze Czarnuli mogą mieć nadzieję na RESIDENT EVIL 4? [butcher]



przez "ojca" Draculi - Bram Stokera. Zostaje on zesłany na europejskie lądy, aby zmierzyć się z najwybitniejszymi kreaturami naszego kontynentu - Frankensteinem, Wolfmanem i samym Draculą. Ta przygodówka akcji TPP, zakrawa na kolejne DMC, tyle że zamiast skazanych herców, które wyczyniał Dante, Van dostanie hak na lince, aby łatwiej wabijać się w powietrze, odkrywać wyżej położone lokacje, unikać opresji czy kończyć walki efektownymi atakami Fatality. Poza tym jego arsenał to raczej standardzik: sztylety, guny, strzelba czy mini-gun dla maksymalnej rzeźni. Nihil novi także w temacie walki. dwuręczne wymachanie jak najbardziej obecne, miejmy nadzieję, że będzie co najmniej tak efektowne jak w produkcie CAPCOM. Co do środowisk gry, zwiedzimy głównie Transylwanię, zagłębiając się w krętych korytarzach i dziedzińcach pokaźnych zamków Frankiego i Draculi, spotkamy nawet łgorzi. Przedstawiciele wydawcy nie szczędzą grze epitetów i zachwytów, ale takie już ich zadanie - my za to wiemy swoje, a wiele bolesnych doświadczeń za nami. Oby tym razem trafił się wyjątek. [butcher]



Nietuzinkowy FPS od NAMCO

Breakdown



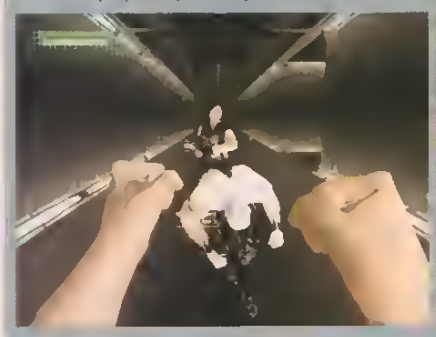


▲ Przed lustrem



Wydawca: NAMCO **Data wydania:** MARZEC 2004

Derek Cole budzi się w tajemniczym laboratorium. Kompletna amnezja, nawalający baniak, dezorientacja. Z portalu czasoprzestrzennego wyłania się zgrabna lolitka (Alex), a po chwili na salę wpada - konwencjonalnie przez drzwi - oddział komandosów, który laska spektakularnie rozwala niczym Trinity skacząc po ścianach. Trening. Trochę kojarzy się z HALF-LIFE (teren futurystycznego laboratorium). Pokonując poszczególne jego etapy, Cole miewa przebłyski świadomości, coś mu podpowiada, że swego czasu posiadał nieprzeciętne zdolności. Doskonale włada bronią, w ryj potrafi dać jak nikt inny. Wespół z siniontą podejmuje się ucieczki z laboratorium. Okazuje się, że tkwią w ogromnym wiezowcu. Ucieczka nie jest prosta, tym bardziej że wkrótce na ich drodze praktycznie sprawiają, iż Gracz maksymalnie wczuwa się w postać, newet gdy ten rzyga, nurkując głową w klopie. ENTER THE MATRIX, HALO, MGS, SPLINTER CELL - właśnie jako miks tychże tytułów jawi mi się BREAKDOWN. Tu nie ma ściem, można zabierać amunicję i spluwy od poległych w walce. SI przeciwników stoi na zadowalającym poziomie (podobnie jak w HALO różni rangą żołnierze różnie reagują w walce). No i fabuła z







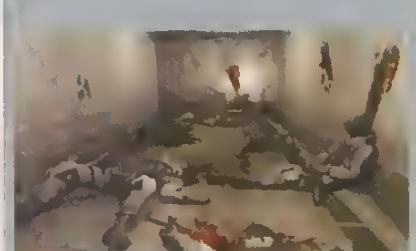
▲ Niezłe efekty pojawiają się tylko na rękach. Otoczenie jest surowe

stają bezlitosne cyborgi () Już pierwsze chwile spędzone z wersją demo gry BREAKDOWN uświadomiły mi, że będzie to tytuł co najmniej bardzo dobry. Czy można go zaszufladkować? Nie bardzo. W największym skrócie jest to thriller science fiction, łączący w sobie elementy strzelaniny i bijatyki, całość podane z widoku FPP. BREAKDOWN to tytuł innowacyjny, w pewnym sensie przełomowy, a to za sprawą formy prezentacji akcji. Dlaczegoż to? Kojarzysz zapewne wszelkie przygodówki/doomowce, w których np. aby otworzyć drzwi wystarczy podejść do takowych i wcisnąć klawisz na padzie. Him? Derek Cole nie jest magikiem, zatem podnosi rękę i przekręca klamkę. Gdy się czołga, widzisz jak przekleństwa ręce, ponadto charakterystycznie się kołysze, to samo w trakcie przepraw zwisając na rurce, przeskakiwaniu przez przeszkody, wspinaniu się po drabinie. Gdy Cole sięga po baton regenerujący energię, najpierw rozrywa opakowanie, przystawia do ust, a następnie gryzie, wywijając szczęką. Jednak największym kosmosem jest walka, pojedyncze ciosy i kopniaki można łączyć w combosy, a Derek wygina ciało stosownie do zadawanych szlagów. Opisane powyżej akcje w



▲ Podczas czołgania widać ręce jak należy

pewnością pokręcone (koleś ma łajna jazdy, np. "widzi rentgenem") i wielowątkowa. Z czasem Cole przypomni sobie o umiejętnościach, które posiadał, aby zamatować przeciwników z uśmiechem na twarzy. Pozytywnie zaskakuje ponadto Motion Capture, design postaci, wystrój wnętrz (np. Xbox i kino domowe w sali konferencyjnej - huh!). Zapowiada się bardzo dobra gra, powiadam - warto zapamiętać ten tytuł. Recenzja exclusive a na Xboxa już wkrótce () PS. Czy napisałem, że klimat niezle "robi"? Mniej więcej na pograniczu "gęsia skórka" i "spoko, dam radę". Aaaaa!!!" [hiv]



▲ Scenarzysta wzorował się chyba na pewnym znanym tytule

Fakty czy plotki?

■ GUERILLA GAMES, ekipa pracująca nad KILLZONE równolegle układa kod do nowej gry (PS2, Xbox) SHELLSHOCK: NAM'67. Podobno strzelanina TPP.

■ Michael Ironside i Dennis Haysbert ponownie użyczą głosów dla Sama Fishera oraz Irvinga Lamberta w PADORA TOMORROW. Motyw przewodni nagra Lalo Shifrin, autor muzyki m.in. do filmów "Mission: Impossible" czy "Rush Hourse".

■ Miernej jakości studio filmowe Boll KG wykupiło od EIDOS-u prawa do gierkowej marki FEAR EFFECT. Może z tego zrodzić się kinowy thriller.

■ Będzie czwarta część wyścigów szutrowych WRC. EVOLUTION STUDIOS rozpoczęło prace zaraz po zakończeniu "trójki" i nowej odsłony można się spodziewać pod koniec roku.

■ MARIO GOLF pojawi się ostatecznie w Europie dopiero 18 czerwca, w dziewięć miesięcy po premierze amerykańskiej.

■ Według niepotwierdzonych informacji będzie RIDGE RACER 6, pełna kontynuacja "piątki". NAMCO nie potwierdza, ani nie zaprzecza.

■ Firma hydraulika pracuje nad rozszerzeniami do GC, które wg słów prezydenta firmy Satoru Iwaty miałyby wydłużyć żywot konsoli. Być może pamięć? Prędzej współpraca z nowym handheldem DS.

■ Data premiery FULL SPECTRUM WARRIOR (Xbox) została przesunięta przez TDK na 8 czerwca.

■ Druga część MECHASSAULT zawita do Europy w okresie świąt Bożego Narodzenia. Priorytetem jest rozgrywka sieciowa na serwerach Xbox Live.

■ Od 14 marca nowy Starter Kit trafi do sklepów Europy. W skład wchodzi roczna subskrypcja serwisu Xbox Live, headset, dema gier oraz pełna wersja PROJECT GOTHAM RACING 2. Koszt 90 euro - ponad 400 zł.

■ Plotka o umiejscowieniu w Warszawie części lokacji nowych przygód Lary pojawiła się na jednym z francuskich serwisów Netowych.

■ Kolejna po EVERYTHING OR NOTHING gra z udziałem agenta 007 bazować będzie na scenariuszu filmu "GoldenEye" z 1995 roku.

■ EIDOS podało nazwę developera CHAPMIONSHIP MANAGER 5. Czy BEAUTIFUL GAMES STUDIOS nie brzmi ładnie?

■ MTX MOTOTRAX na Cube e został skasowany z listy wydawniczej ACTIVISION. Zostaje PS2 i Xbox.

■ Makoto Osaki (szef AM2 z SEGI) w wywiadzie dla GameSpy.com poparł TAKE2 w walce z grupą Haitańczyków, którzy sądowo domagają się wycofania GTA: VICE CITY ze sprzedaży (USA), uznając racje tych ostatnich za absurdalne (akcja opisana w PE#78).

■ Do końca grudnia 2003 sprzedały się na całym świecie ponad cztery miliony kopii HALO na Xboxa.

■ W generalnie trzeciej części THIEF: DEADLY SHADOWS (Xbox) o pierwszej na konsoli do standardowego wcześniej widoku FPP dojdzie też TPP.

■ We Włoszech SONY przegrało proces o uznanie mod-chipów do PS2 za nielegalne. Sąd uznał, że samo ich posiadanie to nie przestępstwo.

■ Spekuluje się w temacie wydania kolejnej części piłkarskiej serii PES na Xboxa i GC. Możliwe, ale mało prawdopodobne.

■ Produkcja SQUARE-ENIX pt. DRAKENGARD chyba nie trzyma odpowiedniego poziomu - gra została zjechana w pierwszych recenzjach wersji NTSC (USA) [shiva]

Konsole Next Next Gen

Dziś możesz być pewien, że kolejna generacja konsol nie zamiesza na rynku szybciej niż w 2006 roku. Oznacza to, że przez przynajmniej dwa najbliższe lata bawisz się dalej na PS2, Xboxie i GC.

SONY podczas specjalnie zwołanej konferencji prasowej, dnia 4 lutego, w Tokio, ogłosiło plany inwestycyjne obejmujące swoim zasięgiem m.in. chipset "The Cell". Od 1 kwietnia 2004 - czyli chwili, gdy w Japonii i w wielu innych cywilizowanych krajach rozpoczyna się nowy rok fiskalny, SONY wpompuje w dalszy rozwój technologii, a przede wszystkim w sam proces wytworzenia pierwszej partii procesorów sumę opiewającą na kwotę 120 miliardów jenów. To blisko 1,1 miliarda $ amerykańskich, czyli ponad 4 miliardy polskich złotych. Jedną trzecią tej sumy dorzuci do tego Toshiba, strategiczny partner SONY przy produkcji chipsatów do konsoli PleyStation 3, przeznaczając je na rozwój i udoskonalenie istniejących już linii produkcyjnych w fabrykach umiejscowionych w Nowym Jorku oraz Tokio. "The Cell" zbudowany będzie z półprzewodników działających w technologii 65nm, podczas gdy większość firm w tym biznesie przechodzi obecnie dopiero ze 130nm na 90nm. Jasnym jest, że to nie liczby zadecydują o prędkości procesora, ponadto za szybkość działania całej maszyny odpowiada szereg współgrających ze sobą podzespołów, a nie jeden układ, ale pokazuje to, że SONY technologicznie jest wyraźnie z przodu. "The Cell" będzie sercem PS3.

I nie tylko. Japoński gigant ma znacznie szersze plany co do zastosowań tego chipa, np. w zwykłej elektronice użytkowej. "Komórka" jest potężnym przedsięwzięciem firmy, pewną niewiadomą, ale też i sporą nadzieją dla nas na to, że dzięki niej nowa zabawka SONY będzie konsolą o realnie potężnej mocy. Emotion Engine zastosowany w PS2, o którym przed premierą pisano tyle dobrego, który miał wręcz zrewolucjonizować świat gier, nie sprawdził się, rozczarował. Włożone w tamten projekt pieniądze, to błędna inwestycja, o czym dziś - chociaż jeszcze szeptem - mówi się powszechnie. Stąd poszukiwanie nowych rozwiązań. Również MICROSOFT zrezygnuje z technologii zastosowanej w obecnie dostępnym na rynku Xboxie. Bill Gates nie bawił się w żadne wyspecjalizowane układu pokroju EE, tylko wstawił do swojej konsoli zwykły tani procesor Intela. Dołożył odpowiednio dobrą pozostałe podzespoły i graficznie gry multiplatformowe niemal zawsze lepiej wypadają na X-ie. To duże uproszczenia, zbyt duże, ale zwróć uwagę na osiągnięty efekt.

Nie jest jak dotąd znana oficjalna specyfikacja techniczna żadnej z trójki nadchodzących konsol. PS3, Xbox 2 i N5. O ile nazwy konsol SONY i MICROSOFTu są pewne, tak skrót N5 wykreowały zostały ostatnio przez media i pod taki oznaczeniem funkcjonuje następca Cube'a. Najmniej wiadomo właśnie na temat nowej konsoli N. W jednym z ostatnich wydań japońskiego "Nihon Keizei Shimbun" pojawił się artykuł, w którym główny człowiek od PR w firmie, Yasuhiro Minagawa zapowiedział jednoznacznie: "To było do przewidzenia, że SONY oraz M$ nie wprowadzą na rynek nowych konsol wcześniej niż na przełomie 2005/2006. My również nie zamierzamy tego robić przed tym okresem". Jednocześnie pedają trochę puste słowa, o konieczności wypracowania takich możliwości (cech) konsoli, jak w przypadku nowego handhelda Duel Screen (DS): "Nasza konsola stacjonarne musi być jak DS, trafiać w gusta dorosłych, dzieci czy kobiet" - oznajmił Satoru Iwata (prezydent N). Opracowenie N5 wymaga więc czasu i specyfikacja nie zostanie ujawniona światu wcześniej niż w maju 2005, kiedy to odbędą się przyszłoroczne targi E3. Zresztą takie jest oficjalnie ogłoszone stanowisko firmy wąsatego debiut N5 podczas E3 2005.

Drugi biegun, jeśli chodzi o ilość znanych informacji, stanowi Xbox 2. Tu w zasadzie większość podzespołów jest znane lub można je przyjąć za pewnik. Sercem systemu zostanie procesor oparty o zupełnie inną od poprzednika architekturę. MICROSOFT podziękował Intelowi za współpracę i skorzysta z procesorów IBM-a, zbudowanych w technologii PowerPC. Wynalazki Intela x86 do piachu. Trudno przewidzieć, jakiej mocy jednostka główna znajdzie się w drugim X-ie, ponieważ rynek procesorów rozwija się w zawrotnym tempie, a dwa lata w tym biznesie to więcej niż wieczność, ale na dzień dzisiejszy można stawiać na odmianę np. procka PowerPC 970 używanego w komputerach Apple z serii G5. Informacja najbardziej istotna ukrywa się jednak nie w mocy i częstotliwości taktowania samego procesora (czy to będzie np. 2,5 GHz, czy 3,0 GHz). Ukrywe się w ilości tych procesorów. To już potwierdzone. Xbox 2 posiadał będzie kilka równoległe pracujących ze sobą chipów. "Cztery lub więcej" - mówią oficjalne dane, jakie napłynęły w lutym z Redmond.

Identycznie będzie z PS3, które otrzyma "do ośmiu" procesorów "The Cell". Zwiększenie liczby głównych układów nie jest niczym nowym, tyle że jest to zjawisko jak dotąd powszechnie stosowane raczej przy tworzeniu zaawansowanych jednostek obliczeniowych. Zaledwie ułamek procenta komputerów klasy PC wyposażonych jest w dwa lub więcej procesorów. Nie wiadomo, co z N5, i jaka będzie polityka NINTENDO w tej kwestii. Prawdopodobnie podobne, wręcz identyczne z Xboxem 2, ponieważ firma ma podpisane umowy również z IBM-em i pewnie też zastosują procesor PowerPC. Przed miesiącem w CN? znalazła się notka, że przejście z architektury Intele x86 na IBM PowerPC pozbawi Xboxa 2 jednej ważnej cechy - kompatybilności w dół. Nie do końca. MS przejął znaną firmę Connectix, znaną głównie z oprogramowania, a raczej emulatora Virtual PC, dzięki któremu właściciele komputerów Mac (pracujących na procesorach PowerPC) mogą odpalać programy przeznaczone na zwykłego PC (x86). Connectix stworzyło też emu PSX'a na Maca. Stąd jest prawdopodobne, że Bill rozwiąże problem kompatybilności gier z pierwszego X-a właśnie za pomocą emulacji. Programowa ma jednak wiele wad.



Drugi ważny aspekt konsoli: grafika. SONY skorzysta z bliżej nieznanych rozwiązań Toshiby, M$ dziękuje nVidii i przerzuca się na układy ATI, a N5... Big N raczej też da zarobić raz jeszcze tej ostatniej. Będą to odmiany chipsetów graficznych Radeon, ale o jakiej mocy i symbolach - trudno zgadywać. Pewne natomiast jest, że wizualnie gry na Next Next Geny nie dokonają rynkowej rewolucji, bo nie zostaną zastosowane żadne innowacyjne technologie, które dawałyby nie to szansę. Problemem współczesnych pecetów jest np. nieumiejętność wycyśnięcia ze sprzętu choćby połowy możliwości, jakie w nich drzemią. Kosmiczne specyfikacje kart graficznych, nieprzebrane zasoby pamięci itd. niijak się mają do gier, które wizualnie niczym nie szokują. Pierwsze produkcje na nadchodzące konsole też nie będą odzwierciedlały prawdziwej ich siły - standard. Ale jeśli powalą na ziemię, to później może być tylko coraz ciekawiej.

PS3 będzie w pełni zintegrowane sieciowo, przynajmniej tak się sądzi i tak nieoficjalnie przyznaje SONY. Oznacza to wyposażenie konsoli w dysk twardy i kartę sieciową standardowo, wbudowane od razu w konsolę, dokładnie tak, jak ma to miejsce w "dzisiejszym" Xboxie. I tu małe zaskoczenie. Xbox 2, co zdaje się potwierdzać część developerów posiadających dev-kity tej konsoli ma zostać pozbawiony HDD. Dysk miałby być dostępny, a jakże, ale jako urządzenie dodatkowe, kupowane lub nie wg własnego uznania. Do mają wszystko powinno się wyjaśnić, brak HaDeka na standardowym wyposażeniu Xboxa 2 to nie razie tylko plotka. Ważna jest też pamięć RAM - spodziewać się można przedziału 128-256MB. SONY kunozalnego błędu PS2 już nie popełni, choć ostatnio wyglupili się z 8MB do przenośnej konsoli PSP. Dopiero po ostrych wypowiedziach i interwencjach developerów oraz wydawców 2nd i 3rd party szybko zwiększyli ją do 32MB. 'Szukanie oszczędności na pamięci, to jeden z największych grzechów projektowania sprzętów elektronicznych" - zdanie wypowiedziane prawie siedem lat temu przez Adnana Wallgetsa z EA jeszcze na długo pozostanie aktualne.

Bankowo cała trójka Next Next Genów wyposażona zostanie w czytnik DVD. Prędkość jest w tym wszystkim najmniej istotna. Spekuluje się, że Dual Shock 3 będzie padem pracującym w oparciu o technologię bezprzewodową itd. Oficjalne informacje zaczną napływać na przestrzeni kilku najbliższych miesięcy, parę rzeczy wyjaśni bliskie już E3. To ostatnie odsłoni na pewno kilka pierwszych gier na Xboxa 2 i PS3, a być może przybliżone zostanie też coś na następcę 'kostki". Nadchodzące maszyny nie będą rewolucyjne, to fakt, ale pojęcie "rewolucja" można interpretować różnie. Dobrze by było, gdyby systemy NNG doczekały się gier, które w potocznym rozumieniu "zrobią". Wszystko i tak zależy od programistów - coraz większa moc obliczeniowa konsol ma im tylko pomóc w ciągłej niedoskonałości układania kodu. [shiva]

HYDE PARK



Myszaq: Zabawna aprawa... W jednej z francuskich, średniowiecznych ksiąg "Maurtre Sotte Villagecis" można znaleźć opis "festynu dla gawiedzi". Oto przyłapano córkę bogatego dworzanina z parobkiem z pobliskiej wsi - bynajmniej nie na wspólnym naprawianiu kaloszy (i nie ma tu nic do rzeczy fakt, że kaloszy wtedy jeszcze nie wynaleziono). Obydwoje ślicznie doprowadzono na główny plac. Dziewczynę przywiązano do krzesła, by wszystko dokładnie widziała. Parobkowi natomiast, a później i tamu co z niego zostało, zaaplikowano uścisk rozżarzonych obcęgów na "kulki", połamanie kołem, wyjęcie oczu tzw. świdrem prawdy, nabicia na drgające igły do lnu oraz tratowania trzema wołami i stadem świń. Gawiedź miała rozrywkę. I siedem wieków później MANHUNT robi dokładnie to samo. Pokazuje, że ludzie czerpią dużą przyjemność z podglądania mocnych scen przemocy. To chyba najbardziej boli tzw. obrońców moralności. Dlatego dziennikarze z brytyjskiego "The Mail on Sunday" narobili ostatnio tak histerycznej nagonki na ROCKSTAR.

Zax: Gościa iiczyli na tanią sensację, ot co! Oczywiście "przypadkiem" zapomnieli, że pierwsza kultury były oparte właśnie na przemocy. W znanej wszystkim Europejczykom "Iliadzie" Homer śpiewał: "Menalaos uderzył Pizandra w środek jego czoła ponad nosem. Zmiażdżył mu kość i wyrąbał gałki oczne, potoczyły się w kurzu skrwawione. Pizander runął". I to nie była jarmarczna atrakcja dla gawiedzi, lecz pozywka intelektualna dla arystokratów i pomoc wychowawcza ich dzieci. Tylko z MANHUNT jest jednak problem, bo oto dochodzimy do prawdy, że ważny jest KONTEKST, w jakim podano przemoc.



Myszaq: Ale MANHUNT wykorzystuje przemoc dokładnie w takim samym kontekście, jak setki innych przed nim! Zabijasz, żeby przeżyć. Przeżywasz, żeby kontynuować podróż. Kontynuujesz, bo to jest rajcowne - tak samo jak zagłębianie się w kolejne wersy "Iliady". I ja tutaj w ogóle nie doszukiwałbym się okazji do wyrywania włosów z głowy... nawet koleżanki (no, chyba że będzie aktualnie krzyczeć: "rwij mnie i bij!") i apazmatycznie wzdychać).

Zax: No nie, Myszaq, bez jajeci. W MANHUNT ten kontekst wypada tak blado, że właściwie przypomina strzępki jakiejś makabreski, a nie epicką całość kalibru "Iliady" - to trzeba rzec jasno. Przemoc jest silnie wpisana w naturę człowieka, a my sami bardziej zwierzęcy, niż nam się wydaje. Ostatnio solidnie udokumentowała to np. socjobiologia. Wróćmy jednak do MANHUNTa. Jakża ta przemoc jest tania, jakża prosta, jak wykalkulowana! Niewiele pozostaje po jej odjęciu.

Myszaq: Tania dla mnie to jest benda zombiaków wgryzająca się w jakiegoś biadaka. W MANHUNT część akcji i wizerunek samych gangów opracowano naprawdę z dużym, brutalnym wyczuciem. ROCKSTAR otworzyło tym furtkę dla typowo dorosłych projektów. Poszerzyło rynek. I super. Pytanie tylko, na ile ta "dorosłość" nie przerodzi się w skrajną drastyczność? Kino ten nurt przerabia od kilku lat, atakując widza zarówno ciekawymi, krwawymi produkcjami (chociażby Tarantino), jak i megaostrymi, ale pustymi obrazami (ostatnio - francuski "Gwałt"). A produkcja konsolowe pozwalają przecież na znacznie dosadniejsza zagrywki.

Zax: Ano właśnie, tylko że w MANHUNT developer przegiął ze sposobem punktacji o wiele bardziej, w moim odczuciu, niż z oślawionymi "egzekucjami". Nagrody za "stylowe" zabijanie? To już nie jest zabawne.

Myszaq: Dlaczego? Dla mnie jest to i zabawne, i rajcowne. Tytułów nagradzających/zachęcających do bardziej wyszukanego, frunzynego zadawania śmierci było cała masa - od MORTAL KOMBAT aż po

Sciera

sciera@psxextreme.pl

dziedzina: ogólno-arcadowo-wyścigowa

aktualnie męczy: Muppets PC, DDR, Colin 04, Guitar Freaks



Zorganizowaliśmy w Redakcji małe music party. Jak zaliczyłem Topchana w akcji z DANCING STAGE (DDR), to podkułem ogon i uciekłem (ja nie mogłem policzyć tych strzałek o ile je zaliczał na Perfect). Utwory na 9-stopkowe zaliczę na 8 - ja nie mam pytań.(...) Ostatnio wstaję rano, a żona mi mówi, że śniło jej się że spała z Shivą. No, fajnie. Tym bardziej że oni Shivy nigdy na oczy nie widzieli. Shiva, wiesz coś o tym? Ona mi mówi, że ponoć czekaliście na mnie. (...) Koso, tuj, wara od naszych komputerów - emulatory instaluj sobie w domu. Lepiej przyjeżdżaj z tej wiochy na partyjkę w MUPPETy/M. PARTY, bo muszę się odegrać. () Kiedy w końcu konsole będą standardowo wyposażone w hiperzaawansowane pady, i kiedy w końcu wymyślą hiperzaawansowany przenośny akumulator energii? To wszystkie kable doprowadzają mnie do lekkiej gorączki: 4 pady + zasilanie + wizja x 4 konsole = 20 kilestam plączących się "szmurów". () Wyjeżdżam się czasmi od tygodnia nie mamy Netu w Redakcji po godz. 20.00. Okazało się, że gdy cioć gaśi światło na korytarzu, odłącza nam zasilanie do "swicza". Full pro. Zaraz się okaże, że trzeba podełować, żeby światło zapalić. Ech... Ktoś to mamy wink? () Playmen, NIE MÓW DO MNIE "TATO"! () Tarkie, odtkor! ☐

Jakiej słuchasz muzyki: pop, rock i muzyka instrumentalna

Koso

koso@psxextreme.pl

dziedzina: konsolowa archeologia

aktualnie męczy: MGS, MGS2, NFL Street



O jeee! Wzięło mnie w tym miesiącu na MGS-y - i to wszystkie bez wyjątku, nawet te NES-owe i MSX-owe. Sorki to nieprzeczytno, i z tym większą niecierpliwością czekam na trzecią część. Po co o tym piszę? Nie pytaj... miałem dziś ciężką noc (a właściwie "noc", bo sen do mnie nie dotarł) i wziąłem na sypanie bzdurami. Sorki dla wszystkich, których zubrałem za sobą spadając z kilkunastu schodów w "Minodze" (spox, raptem zdarłem nadgarstek), oraz pozdrowienia dla Czytelników, którzy przyszedli mojej prezentacji (przy soku na siedzeniu) facjatę, z którymi zamieniłem kilka słów (Enkidou, dzięki za #FeFy!). Specjalne grzeczy dla "Jakarta brygady" - po naszych libacjach dwa dni dochodzę do siebie, brr! Zresztą narzuciłem sobie dwutygodniowego bana na wszelkie wyjścia knajpiane klubowe - rzecz jasna dopiero po urodzinach i nie zapomnijcie o życzeniach, łapi! () A już za kilka dni Europa będzie świadkiem pogromu Bordeaux przez grodziskich wiochmenów! Dj, kleń mi się lewe oko, czuję spadającą pewnikę prowego. Od zwiewnych zapewniał monitor. Literki na klawiaturze... O k***a, już nie mo literek... Zapisz, wyślij, Temat: kose_hp. O zesz. ☐

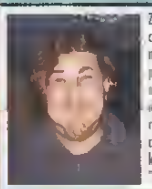
Jakiej słuchasz muzyki: ambient, d'n'b, dub, OST z gier, kwasy:)

HIV

hiv@psxextreme.pl

dziedzina: zbijanie bąków, wcale wirtualnych:)

aktualnie męczy: Sonic Heroes, Mario Party 5, Nightshade



Zabawne sytuacje... Przez ostatnie 2 tygodnie mniej więcej co pół godziny ktoś się do mnie zwraca na Gadu-Gadu z pytaniem, czy to prawda, że odchodzę z PE. Powstały plotki, iż w związku z objęciem przez mą parszywą osobę stanowiska redaktora naczelnego pisma LOL nie wyrobię czasowo, więc daruję sobie pracę w "ekstremie". A że z natury żem wściekły, nakręcałem plotkarską machinę, potwierdzając i argumentując na kilka sposobów. Na efekt nie musiałem długo czekać: pewnego dnia odezwał się do mnie niejaki Myszaq, pytając czy to prawda, że odchodzę. Poznaliśmy się, doprawdy... Kochani, jestem z Wami niemal od początku PE i pewnie zdziwię jeden czy dwóch. Stanowczo! () Dogotech Drivelig Force Pro - kierownica rytące beret. Muskuły wyrąbiłem o jakieś! Ponadto ostatnimi czasy miałem na chacie sporo niezapowiedzianych gości. Hm, czyżbym odnotował nagły wzrost popularności? () Shiva, sorry, no bonus, jana się nie dęsaj (dałeś d*py, brachu). (...) Żonę kochanę ciężką sprawę, ale damy radę! Kocham! () Loki sprzedany: wkrótce "pewiórko z Sajgonu", ehehehel Wszystkiego "naj!" na nowej drodze życia i w ogóle! Nie wierzyłem, do doczekam tego momentu;) ☐

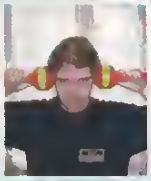
Jakiej słuchasz muzyki: od technicznych drgawek po Krzycha Krawczyka

Kilu

kilu@psxextreme.pl

dziedzina: grzebanie w sprzętach:)

aktualnie męczy: PGR2, DDR Ultramix, I-Ninja



Po tym, gdy Top-chan wyciągnął mnie do Redakcji na "zlotowicze" połączoną z testowaniem przenośnych kontrolerów do gier muzycznych, znów zachorowałem na punkcie tego typu produkcji. Tylko i o z tego skóra moralnosy już mi się przejadły (nie, nie odszprzedam,) upokorzenie porkusji do DrumManiii nawet na E-Boyu groniczy z cudem, a jedyny w Polsce (?) automat DDR/Dancing Stage stoi kilkaset kilometrów od mojego miejsca zamieszkania? Uooo, ja chcę matolowaj matę! Taką, jak no Uk Sangu. Taką, której przywiłe do Polski kosztuje nimoale mniej, niż sama mata. Hale, importerzy, ebudzcie się! () Ostatnie mam pecha do środków transportu - przez spóźniony autobus mo dutarłem na spotkanie, innym razem straciłem godzinę przez awarię tramwaju. Ale to i tak nic przy busie, w którym połowa skończyła się z 200 km wcześniej niż wskazywały tby obliczenia. Piątno dla biopaliwa! I dla PKP, przez którą spóźniłem się na... spóźniony o 40 minut pociąg. () PS. Jeśli ktoś mo dosłał odpowiedzi na maila to znaczy że 1) nie odpisałem 2) mail zginął gdzieś po drodze (przez ponad miesiąc korzystałem z jak się później okazało bardzo zawodnego filtra antyspamowego) ☐

Jakiej słuchasz muzyki: wszystko co dobre, głównie pochodne rocka i japończyczyna

Shiva

shiva@psxextreme.pl

dziedzina: angina ropna

aktualnie męczy: PES3, Mario Kart:DD!



O jak dobrze jest być trochę pier***tym w głowę. Wierzyć, że tylko dobrzy ludzie są w małli, że większość czołowych sportowców nie korzysta ze środków dopingujących, że nasi piłkarze to urodzeni wirtuozi bojeczni technicy, że otaczają nas osoby życzliwe, że wszyscy sobie nawzajem pomogemy, szukamy kompromisów, nie tyranny na tyłki procedurowców, a Ścisza korzysta z rowera. Zastanowiam się przy okazji, jak to jest, iz lekarze boją się wystawić "lewe" zaświadczenie na okres ponad trzech miesięcy (deathmatch z uczelnią)...ale na boku, fuckszuję recepty i wyłudzam pieniądze na refundacje lekow z ZOZ-ów. "Badanie" pacjenta na krakowskim pogotowiu - przy gorączce 40 stopni sprowadza się do zaglądnięcia w gardło, jednego pytania, "czy jest kaszel?", a następnie przepisania witaminy C oraz środków przeciwbólowych dostępnych w kioskach. Śmiać się, płakać? Zdecydowanie to pierwsze. () Z grami na przełomie stycznia i lutego kiepsko, przynajmniej z mojego punktu widzenia. W bieżącym miesiącu było aż nadto czasu na nadrabianie "świątecznych" zaległości. Nie żałuję. Jeśli ktoś ukończył POP-TSOT w czasie krótszym niż 7:42 min - stawiam piwo. PS. W Albanii znów nie było deszczu i rząd dowalił VAT na listwy przypodłogowe do utłunek. Ech! ☐

Jakiej słuchasz muzyki: wszystko poza popem, rockiem, metalem i disco

Myszaq

myszaq@psxextreme.pl

dziedziny: krwawe strzeleniny i ckliwe filmy

aktualnie męczy: Mafia, Manhunt, Metal Arms, P.N.03



Ubieramy czarne skóry, do bagażnika wrzucamy bejsbol, siekiery, jakieś łańcuchy, fałszywe wąsiki i Norby wrzucił też starego kopa, ale to się okaże nie liczy), wsiadamy i całą ekipą do auta i jedziemy w ustronne, zdewastowane, pełne błota i starych opon miejsce. Wrocławia. Na melinie egzekucja mafijna jak się patrzy! A my przeriez pojeckolismy zrobić tylko małą inscenizację akcji z MANHUNT. Fotki przy stosownym artykule - dialogu na temat przemocy, którego podjął się za mną Zax (na zdjęciach jestem jednak ja i Norbus - to tak dla jasności). Co jeszcze? Ścisza dał mi kilka listów do przejrzenia (za niby NIVior zapomniany - ghe, ghe!) i kurde - normalnie ludzie takie rzeczy wypisują, że mi włosy stanęły. Jedna dziewczę, za mamy w Polsce cały tłum pisarzy z gatunku "fantasy + obsesja" - jeden kolesi nawet opisywał płytkę linoleum, na której się w szkole poślizgnął. Super. Pytanie "po co?" uznam chyba za moją nadgorliwość i wodzony głupotę. Ech! No koniec pewnie, że się na mnie wystrzyłam. Loki trafiony! Kto następny na celowniku?! Ja się chowam za krzesłem. Stan jest wysoki, więc ☐

Jakiej słuchasz muzyki: od zielonego techno, przez polski hip-hop, po Stonesów

Play

playman@psxextreme.pl

dziedzina: wszystkie dobre

aktualnie męczy: PES3, Eye Toy Play/Groove



No i stało się... Angelo zaczęła mnie zdradzać. I to nie z byle kim, bo... z samym EYE TOYem! Ale no fuki romans mogę w ostateczności przyjąć, tym bardziej że sam wdęgnąłem się w wymuchiwanie konkretnym przed telewizorem! Mycia szyb (Play) za pomocą głowy to jeszcze pikus, ale taniec (Groove) za pomocą nóg? Tylko dla hardkorowców, babe! (...) Niedługo szykują się dwa turnieje w PES3 - jeden w Katowicach (koniec lutego), a drugi w Wa-Wie (początek kwietnia). Jakoś dam radę, to pojawię się na obu - jeśli ktoś ma ochotę skopać mi tyłek, serdecznie zapraszam! A tymczasem ogłaszanie: sprzedam PS2, szczegóły informacje na priv (mail/SMS - 5021[illegible]517/66 - 97[illegible]). I wiej, to pewnie przygotowuję się do pisania pracy dyplomowej (temat: oglądziny zwłok, fuj!), ostatnio mało czasu poświęcałem grom (MAFIA zewsząd). Wyznałem to na spowiedzi i dostałem rozgrzeszenie całonocno sesją w PES3 feat 2 litry soczku "marlefkowego". Poszło! (...) Pozdrowienia dla Wiesia (powodzenia, bracie!), Hackmastera Chausa (druniu, Ty!) i Tudka (dzięki, liczą się chęci!). Angelu, wszystkiego najlepszego z okazji urodzinek!

Jakiej słuchasz muzyki: wszystko (wyj. disco-polo), z nastawieniem na techno

Mazzi

pazur@psxextreme.pl

dziedzina: chwilowo gry taneczne:)

aktualnie męczy: Karaoke Revolution, DDR



Życie płata i czasem niespodzianki - najpierw na treningu przez bezmyślność, kolega skasował mi prawą rękę i lekarze zakuli mnie w gips na pomad miesiąc. Nie poddałem się (zasady tkwią mocniej niż duch, wytrwałość) i doprowadziłem do używalności lewą, którą wyrobiłem swoją dziennikarską normę na ten numer. Z granicą mi jest źle - tydzień szaleństwa w KARAOKE REVOLUTION codzienne hasanie w DDR'a w sumie dają jakoś radę bez głodu, gdyż na rynku nadal posucha. Niezczęście przynosi to z kolei radość, gdyż poznałem kogoś naprawdę wyjątkowego. Anu, jesteś najcudowniejszą pielęgniarką, jaką tylko można sobie wymarzyć. (...) Miłym akcentem tego miesiąca był "Zlot Fanów Nintendo" (relacja w numerze), choć dla niektórych osób było to coś więcej, niż tylko granie. (...) Tymczasowo zmieniłem ksywę na "jednoręki bandyta" - mimo niedyspozycji prawej, moja lewa dłoń ma równie silną ochotę na małą psotę:) (...) Nie ma nic gorszego niż nienawistna kobieta - "dziuchcie" wyszkolone przez telenowele brazylijskie i dramaty psychologiczne potrafi obmyślić taką intrygę, że włos się na klacie jeży. (...) Pozdra dla familii Błaszczykow i Zagdańskich, oraz mojego wiernego czytelnika i kumpla ChrisaBlood

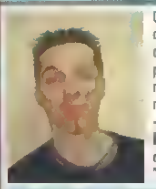
Jakiej słuchasz muzyki: wszystko, z podkreśleniem rocka i acid jazzu

Kali

kali@ps[illegible].pl

dziedzina: wyciąganie od koleżanek notatek z wykładów

aktualnie męczy: Fallout: BOS, Wipeout: F, Dynasty Tactics 2



Geez. Obecna sesja na "ukochanej" politechnice była po prostu masakryczna (22 przedmioty!), a w sumie nadal trwa:) Póki co trzymam się wokół średniej oferującej stypendium naukowe, ale już do końca nie jestem pewien, jak się nazywam, a po ostatnich dwóch tygodniach zatrzaśnięcia poczucia dnia i nocy - kilka dni temu wychodząc w południe ze sklepu na pozegnanie pomiałem "dziękuję, dobranoc". Miech no to wszystko się wreszcie skończy a szczerbem się nie mam/losienie i "zupełnie" jak należy:) (...) Po ostatnich filmikach wreszcie przekonałem się do MGS TWIN SNAKES - ponowne z SILICON KNIGHTS szykuje naprawdę solidny remake! No i wreszcie skończyłem lekturę "Romance of Three Kingdoms" w jednym z najlepszych tłumaczeń - C. H. Brewitt Taylor (jedyne polskie wersje jest fatalnie przetłumaczona i ma zaledwie 400 stron, czyli niecałe 1/3 oryginału) i powiem krótko: to jedno z najbardziej pasjonujących książek jaką czytałem - gorąco polecam, szczególnie fanom KOEI! No a już w lutym na PS2 wychodzi najnowsza wersja DOTK IX - będziemy maniacyzyć (hi Kosa!) No koniec z dziedziny filmów: japoński "Versus" jest po prostu "pszyye" ^&' rekomenduję też rewelacyjny thriller "Phone Booth"!

Jakiej słuchasz muzyki: nurt NRG (gł. hard NRG), pounding/hard techno, różne odmiany trance i hardcore.

Loki

loki@ps[illegible].pl

dziedzina: japońskie poplerdołki, szwedzki stół

aktualnie męczy: Muppets PC, Fatal Frame 2 (spectator mode:)



Gdzie jest zima jak jej "nema"? (...) Sposób na nudę - udać się do jednego z marketów z osobą towarzyszącą (owieczki na kliszy/taśmie/neoniku cyfrowym". Twoje szaleństwo! Następnie kroki skieruj w stronę działu z zabawkami! Tu nałożyć na siebie wszystkie po kolei stroje na kamuflowe szkolne balangi. Po ukraniu każdego z wdzianek na zapomnij obowiązkowe wykonać rundki (lub dwoch, jeśli ochrona zaśpi) dookoła regału. Pamiętaj: im głośniej, tym weselej. Rzucamy pączkami mile widziane (...) Fajne jest jak wesoło jest. A wesoło jest na przykład wtedy, kiedy wracam z marketu a pod moimi drzwiami stoi kurier z chińskiej restauracji i pyta mnie "Czy tu mieszka Dudek?" Dj, ktoś kogoś zrobił w dudka! (...) Dobry zwyczaj nie pozyczaj, przekonał się o tym Stan, pożyczając mi pół roku temu blachę do ciasta. Blacha mi się dobrze, tylko lekko zardzewiała:) (...) No i stoła się. Po zmianie pościeli za stonków na piaski przyszła pora na zmianę stanu skupienia - ze stanu wolnego (gazowego) przechodzę w stan stały (alkoholowy) (...) No koniec pozdrowienia dla ludzi dobrej woli, górników przodowych i płetwonurków. Specjalne walentynkowe buziaki dla Magdy. * - niepotrzebne skreślić

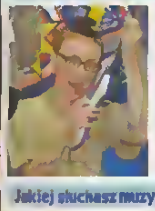
Jakiej słuchasz muzyki: stary-dobry japoński rock, czasami polski black a ostatnio pasjami Kosheen:)

Tap-chan

tap[illegible]@[illegible]rendа.pl

dziedzina: skakanie po macie

aktualnie męczy: THUG, DDR, Amplitude



Hello! W końcu, po wielu perturbacjach znalazłem się w PSX EXTREME, żeby narobić już na wstępie całkiem niezłego dymu. Byłoby znacznie lepiej, ale na przykład na konwencie mangowym Herakiit, pomimo zapowiedzianego OFICJALNEGO turnieju DDR, żaden się nie odbył. Co z tego - i tak byłam najlepsza;) No początku kwietnia w Nemo druga edycja DDR European CUP - wciąż szukam chętnych na podróż. Czekam także na chętnych do zasponsorowania mi oficjalnego kontrolera do Beatmanii IIDX, a także ASC do Pop'n Music - o numer konta pytać Sonię, huuhuu. No i mamy precedens - nie dość że DDR ukazał się na Xboxa, to jeszcze został wydany w Europie. Ahe, jeśli znajdziecie jakikolwiek automat muzyczny w Polsce - dajcie znać na topchan@op.pl - spróbuję zbudować bazę danych na ten temat. No koniec ogromne podziękowania dla Sciary [S jak zobaczyłem co potrafisz, to] za dome mi szansy. Całuski dla Patrycji. Pozdro dla Bytana, Arosa x2, Męki, Domara, Zimy i wszystkich ćwiczących kando,). Stay Cool!

Jakiej słuchasz muzyki: elektroniczna (do potańczenia) i superbrutalna (grindcore i pochodne)

Dżujo

Kraków

dziedzina: wszystko z fabułą

aktualnie męczy: True Crime: So.L.A., Mario and Luigi, sesja zimowa



Niech błogosławione będzie wszystkim, którzy mają teraz ferie zimowe (ale Wam dobrze!), łącząc się jednocześnie z Czytelnikami chwilowo walczącymi z tak trudną i mizdulowaną pozycją, jaką jest sesja, ale warto ją przejść - bo podobno za pół roku wyjdzie sequel:) Czy truby edukacji przeszkodzą w graniu? Odpowiedź: bynajmniej. Między egzaminami skutecznie leczy mnie MARIO AND LUIGI na GBA - nowa podejście do tematu kultowego platformera jest bezbłędne. Kompletnie oddałem się także walce z bezprawiem w TRUE CRIME, ale i tak życie gliny w L.A. jest o wiele nudniejsze w porównaniu do naszego podwórka. Gapiero na bazie tego, co dzieje się u mnie: mamy tu zrobić niezłą grę - o tu mało mnie połegująca na podrzucaniu pani prokurator na Sylwestra u mafiosa, przekupianie lokalnych działaczy sportowych czy zniszczenie kilku "jednorękich bandytów" dla konkurencyjnego gangu (parki?) o wiejach bonusowych będziemy strzelec do przeciętnych obywateli nie płacących rachunków za prąd, tytuł: REAL TRUE CRIMES: THE STREETS OF EVERY POLISH CITY (...) No koniec cos z zupełnie innej beczki - POP, JAK !! i BORE sprzedaję się tak słabo, że pewnie za kilka lat będziemy grali tylko w nowe ARMY MEN. Niezłe. Serdecznie pozdrawiam

Czego ale lubię w pracy recenzenta: yyy... tego, że nim nie jestem?

współczesne TENCHU, THE MARK OF KRI czy DEVIL MAY CRY. Wystarczy zdawać sobie sprawę z umowności, wirtualnego wymiaru takich akcji.

Zax: Jasne, że "należy sobie zdawać sprawę", jednakże w grach, które wymieniłeś, mordercza finezyjność utrzymana była w lżejszym tonie, na zasadach groteski. Jest jeszcze druga strona medalu: "produkt może być mało grywalny, ale odwrócimy uwagę konsumenta większą dawką przemocy i będzie gites" - czy nie tak rozumuje producent? Nie chce się tu spierać, czy MANHUNT jest "gites", czy nie jest, ale zwrócić uwagę na pewne zagrożenia płynące z takiego podejścia. Wiemy, jak rozwija się, dajmy na to, przemysł japońskich gier erotycznych. Sprytni developerzy wydają często ostatni crap, o ile tylko ma w sobie trochę seksu.

Myszaq: No i tu się zgadzam. Czasy, kiedy pojawią się gry za znaczkiem "od 21 lat" oferując chociażby podpalania szamoczącej się kobiety, nagle przestały być aż tak odległe. Znowu wrócę do przykładu kina - kiedyś wystarczyło ograniczenie "18+", w ostatnich latach silnia atakuja "21+" ("Dobermann", "Nieodwracalne"). A przecież w przyszłości świat elektronicznej rozrywki ma przenieść się na inne zmysły (pierwszy w kolejce jest węch, ale co dalej? Dotyk?)! Ekipa gotowa zadawać prawdziwy, fizyczny ból grającym (PainStation) to w końcu fakt dokonany. Nie wiem, czy jestem gotów na swąd palonej skóry i czerwoną maź lecącą w moją stronę z przystawek leżących obok PlayStation 3.



Zax: Gdyby ktoś zapytał mnie, jak zdefiniować dzisiejsze czasy w jednym słowie, odpowiedziałbym pornomodernizm. Nie chodzi mi o samą pornografię, wokół której zaczęła kręcić się spora część świata, ale o postępującą wulgaryzację rzeczywistości. Telediskowa szybkość życia, nastolatki szalejące za kolejnymi wymysłami wielkich koncernów, matki ekscytujące się Harrym Potterem, Britney Spears z colą w ręku - to jest ta wulgarność. A co z grami? Sprawą ostatnio się nawet zajątam (PE#77) i wyszło mi, że nie jest tak źle, rzekłbym nawet: jutrzenka jaśnieje na horyzoncie.

Myszaq: Ale w sumie trudno tę wulgarność jednoznacznie oceniać. Owszem, należy ją potępiać, ale czasem po prostu przydaje się taki plastikowy okład z piersi Britney (nawet Madonna to zauważyła). Z jednej strony niepokoi fakt, że w telewizji można już pokazać praktycznie wszystko, z drugiej nie odmawiam sobie oglądania np. programu "Jackass". Duszenie foliową torebką w MANHUNT trochę zastanawia, ale, kurczę, tan wulgarny, chory świat to po prostu nieźle odmóżdżone rozrywka!

Zax: Dla mnie MANHUNT jest mniej wulgarny od całego tego wymienionego wcześniej tałatajstwa. Jest przynajmniej autentyczny. Brud w nim jest prawdziwie odpychający, a popkulturowe uśmiechnięte sloneczka nie chce świecić. Wyśmiewa konwencję reality-show. Nie zmienia się jednak postać rzeczy - MANHUNT to gra żerująca na jarmarcznej fascynacji brutalnością. Może gdyby osadzić go w np. w postnuklearnej rzeczywistości, survival byłby prawdziwy. Chodzi o wyraźny cel naszych akcji, a nie punkty za "styl". Gracz musiałby przetrwać określony czas w gruzach metropolii, żywić się mięsem i psa, i człowieka itd.

Myszaq: I to jest właśnie ta ulczka - "skoro produkcja A pokazała zabijanie kolesia młotkiem, to teraz produkcja B będzie miała pożarenie ludzkich zwłok. Skoro było pożarenie zwłok, to produkcja C będzie umożliwiała kanibalizm na żywych, unieruchomionych przeciwnikach". I gdzie tu rysuje się stalowe granica, o którą co bardziej "pomysłowi" developerzy uderzą pustymi czachami?

Zax: Podkreślę jeszcze raz: zwracajmy uwagę na rozsądny kontakst i otoczkę dorosłych produkcji, aby rzeczywiście były na poziomie, a nie celowały w dzieciaki, które dostają spazmów na widok krwi. Tutaj kryje się paradoks, bo przecież ta "adult-oriented games" są właśnie dla starszych, ale tych już chyba średnio to wszystko kręci. Słowem - Mario i spółka będą mieć nadal wzięcie, i to właśnie u brzuchatych tatusiów dla których temat śmierci jest ani wygodny, ani śmieszny.

Myszaq: Pozycje cholernie brutalne, brudne, wręcz chamskie, ale jednocześnie z dorosłym przekazem, złożoną fabułą - to dokładnie to, na co czekam. SILENT HILL2 stanowił właśnie taki potężny, udany miks. Warto więc, aby po MANHUNT developerzy oprócz pchania strony wizualnej w jak najbardziej "dorosłą" ścieżkę, to samo uczynili też z sterą marytoryczną. Jeśli takie pozycje będą za trudne do pojęcia przez przeciętnego nastolatka, to nawet i zbiorowy gwałt termosem na harcerkach w siodmym levelu go nie przyciągnie. Proste. A zakazanie sprzedaży MANHUNT w Nowej Zelandii - to jest dopiero dziecinada i napędzanie czarnego rynku.

METAL ARMS

GLITCH IN THE SYSTEM



Początkowe wrażenie jest wprawdzie z gatunku: "pogram 15 minut i spadam postraszyć kilka staruszek z hip-hop'owymi ziomalami na osiedlu", ale warto zagłębić się dalej...





Mało kto wie, ale prekursorów wszelkiego rodzaju potężnych i skomplikowanych robotów należy doszukiwać się w Kluczborku (już sama nazwa, klucz + cyborg, brzmi podejrzanie). Otóż pewna emerytka właśnie tam odkryła tzw. robótki ręczne, czyli małe, nakręcane za pomocą dłoni androidy, które zrzucały jej dachówki z dachu. Wytłukła zarazę miotłą i było po sprawie... Główny bohater METAL ARMS, kupa złomu o ksywce Glitch ("Błąd"), miał więc w tych okolicznościach wiele szczęścia. Choć też kurduplowaty - został odnaleziony w stercie gruzu, naprawiony i wysłany na wojnę. Ale skoro dowódca dysponował tylko trzema piechurami...

Klimat jest niezły. Takie połączenia propagandy II wojny światowej i futurystycznego konfliktu na planecie robotów. Twój mechanik klnie niczym zakuta w blachę wersja Lindy, kamera wskakuje Ci za plecy i zaczynasz przemierzać kolejne tereny zajęte przez wroga. Prujesz z czego się da, podczepiając pod swoją stalową ramiona coraz bardziej wyszukaną broń. Obrotowy karabinek, wielki podajnik rakiet, lufa wypluwająca pociski przecinające (dzięki nim rozwalisz linki utrzymujące niedostępną konstrukcję), czy np. urządzenie wystrzeliwujące długi kabel, pozwalające tym samym podłączyć się i przejąć kontrolę nad biegającym w pobliżu delikwentem. Wprawdzie trzeba zajść go po cichu, e do tego jego niedawni kumple szybko orientują się, że coś z nim nie tak, ale... Arsenał naprawdę sprawdza się w trakcie zadań. Takie motywy, jak granat rakrutujący (popaprańcy znajdujący się w polu rażenia przechodzą na Twoją stronę) czy wymiatanie z karabinku na pace samochodu, podkręcają tempo. Nie jest to może RATCHET & CLANK 2, tym niemniej część misji pokombinowano ciekawie, oferując zjazd na linie, motywy skradane, albo wręcz odwrotnie - walące się z hukiem otoczenie (spreparowane zdarzenia). Bywa zabawnie, bywa też ostro.

Mieszane uczucia są podobno domeną pijaków i zniewieściałych projektantów mody. Szczerze powiedziewszy po dłuższej sesji w METAL ARMS też miałem takowe (krawiectwo odpada, bo przyszyć to umiem tylko komuś etykietkę, więc...). Z jednej strony rozgrywka posiada sporo sekcji naprawdę uproszczonych, z drugiej jednak wciąga, momentami uderzając zróżnicowaniem. Fajnie wypadają akcja z uciekającymi z pola boju robotami (Ty jesteś gość i bmiesz do przodu), śmigniam w futurystycznym gaziku przez pustynne tereny, czy przejęciem wielkiego, stalowego bydlaka. Pojazdy kołowe, statki latające, stacjonarne działka, bieganie po wiszących mostach i przebijanie się przez migoczące, wypełnione wielkimi kotłami fabryki - jest tego trochę. A co powiesz na Multiplayer, gdzie cały wspomniany arsenał można wykorzystać w rozbudowanych, specjalnych trybach gry? I gdzie np. nadal latają wrogie myśliwce, wywalając tonę pocisków w Twojego chłopka? Normalnia ejesta, laseczki i palemki... Jak zwykle jest jedno "ale".



Oprawa. Zostawiłem ją na koniec, bo po prostu ten element jakoś nie potrafił mnie przekonać. Roboty mają niezły, karykaturalno-techniczny design, otoczenie kilka ciekawszych miejscówek (fragment miasta androidów, kanion, fortyfikacja szajbniętego generała), późniejsze levele są rozbudowane, ale... Tekstury, kolorystyka, ilość polygonów opisujących zabudowania czy ogólny rozmach, to czasem druga liga jeśli chodzi o [illegible] generacji. I biorę tu pod uwagę nawet fakt, że wersja na Xboxa tradycyjnie radzi sobie lepiej z rozdziałką, błyszczącymi się ścianami, czy animacją przy większych zadymach. Niestety na PS2 szarpnięcia bywają czasem zbyt widoczne. Dobrze chociaż, że efekty eksplozji i różnokolorowych smug opracowano profesjonalnie (wykorzystywanie uzbrojenia pociąga za sobą niezłą grę świateł). Nie zmienia to jednak faktu, że METAL ARMS to nierówny tytuł - miejscami schematyczny shooter, miejscami zestaw misji z inwencją, miejscami lekka podróbka RATCHET & CLANK. Wyprawa wciąga, ale czasem po prostu brakuje tego "czegoś", co nie pozwoliłoby Ci przerwać grę i przełączyć TV na nocny wywiad Drzyzgi z gwałcicielką z domu starców...□

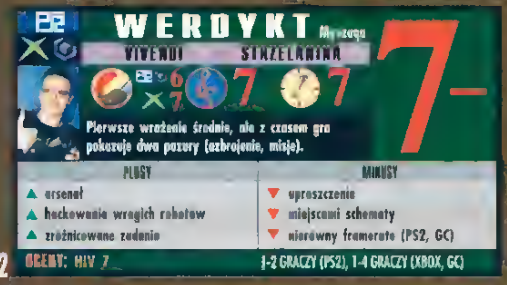


Ratchet & Clank i Halo w TPP!



Jestem strasznie wybredny jeżeli chodzi o shooterki 3D - nigdy nic mi nie pasuje. METAL ARMS broni się przede wszystkim niezłym klimatickiem, swintymi dialogami, kozackimi broniami i masą... strzelania. No i jest Multiplayer! A główny bohater, Glitch - droid z tajemniczą przeszłością - normalnie budzi respekt, ghe, ghe! Szkoda, że trochę nieprecyzyjnie celuje się w przeciwników (niby jest autocelowanie, ale słabo się sprawdza), a i miejscami ostro zarywa animacja. To arcade'owa wyrzynka uderzyła w moje gusto, aczkolwiek nie każdemu może się spodobać.□ [ploy]

Ocena: 7+







SONIC HEROES

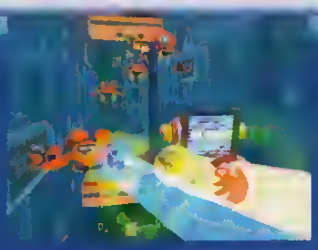
Wiesz juz zatem, drogi Czytelniku, na jakim bajarze opiera się system zabawy. Wypadałoby przeanalizować pokrótce to, co się dzieje na ekranie. Pamiętasz poziom otwierający SONIC ADVENTURE? Sonic biegnący non stop przed siebie, totalny oczopląs za sprawą dynamicznej kamery, robiące wodę z mózgu "grzybki" od których odbija się z prędkością światła, a i wywierające na widzu ogromne wrażenie orki przeskakujące ponad "niebieskim" w finałowej scence . Jednym słowem kosmos. Jeśli pasował Ci taki styl rozgrywki, to B-I-N-G-O!!!



SONIC HEROES to non stop podobna do opisanej jazda, w której liczą się przede wszystkim szybka akcja i oczopląs właśnie! (...) ***Sonic popyla po pokręconej serpentynie, kamera wariuje, Gracz odchodzi od zmysłów. Docierając do zgrai przeciwników pokazuje na co go stać, stosując swój flagowy atak. Po ostatnim zadanym szlagu, jeszcze tkwiąc w powietrzu Gracz TAGuje na***

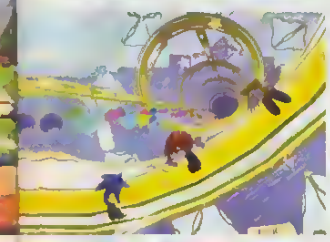
Rynek platformerów na konsole nowej generacji NIE jest po dziś dzień naszpikowany tytułami. Na palcach dwóch dłoni można wyliczyć pozycje, które kompletnie zewracają w głowie, czyli de facto jest ich mało. "Nie ilość, lecz jakość" - chciałoby się rzec, i nie byłoby to wcale przestrzelone. SEGA to niewątpliwie firma z tradycjami w tematyce platformerów, oczekiwanie ostatnimi czasy miewa się nienajlepiej. Dlatego SONIC HEROES nie planowała zatem konkurować z tuzami pokroju JAK 2 oraz RATCHET & CLANK 2. Zamiast tego, twórcy "niebieskiego, ponaddźwiękowego jeża" postawili na jego największy atut - szybkość.

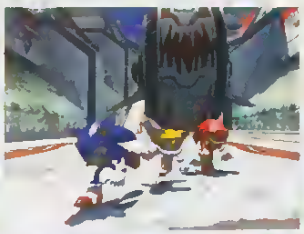
SONIC HEROES ucieka (dosłownie) od przygodowego charakteru zabawy, znanego z obu części SONIC ADVENTURE. Nie ma tu miejsca na "łażenie po lokacjach celem kolekcjonowania tokenów i przysłowiowego otwierania kolejnych drzwi". Zamiast tego - non stop akcja, kosmiczne prędkości i charakterystyczne dla serii patenty (tak wysokości lotu). Nie bez znaczenia jest fakt, iż w tytule występuje liczba mnoga, bowiem tym razem Sonic nie stawia czoła swojemu odwiecznemu wrogowi - Eggmanowi (Robotnikowi) - w pojedynkę, lecz wespół z przyjaciółmi. W praktyce wygląda to tak, że pod swoimi skrzydłami masz trójkę bohaterów, którzy nie ruszają się bez siebie na krok: Sonic, Knuckles, Tiles. Bajer tkwi w możliwości przełączania się pomiędzy postaciami (TAG), tak że postać wiodąca w danym momencie bierze na karb pozostałe i od jej zdolności zależy to, czy team poczyni progres. Sonic potrafi, co oczywiste, szybko biegać, ponadto, niczym kulka, atakować przeciwników, odbijając się od nich. Brakuje mu za to projectile'ów i "chame w łapie", którego posiada Knuckles - ten bez chwili zastanowienia wypłaca przeciwnikom ciosy powalające ich skutecznie, rozwala w pył bloki skalne, klatki z bonusami. Dodatkowo koleś miota fireballami, a i potrafi nemowić ziomków z zespołu do "zjednenia". O co chodzi? Tu i ówdzie występują dmuchawy dmące pionowo do góry. Aby pokonać taką przeszkodę, postacie łapią się za ręce, tworząc zwartą grupę, a co ze tym idzie - zyskują większą powierzchnię nośną, więc dryfują w górę. Pomysłowe, nieprawdaż? Trzecią postacią w teamie jest Tiles, potrafiący fruwać. Z uwagi na fakt, że jest zmuszony dźwigać przyjaciół, potrafi wzbić się w powietrze na określony okres czasu, ale i tak jest cholernie przydatny i niezastąpiony (...) Warto odnotować fakt, iż w grze dostępne są również 3 alternatywne zespoły. Oprócz " Team Sonic", są to "Team Dark", "Team Rose", "Team Chaotix". Jak rozwiązano kwestię zaimplementowania aż 12 postaci z uniwersum gier SEGI? Ano, szczwany wybieg polega na tym, iż członkowie poszczególnych teamów mają te same zdolności, co postacie z Team Sonic. Jednak statystyki statystykami, a w praktyce poszczególne teamy muszą wykonywać pomniejsze dedykowane sub-questy (zróżnicowany poziom trudności). Miło

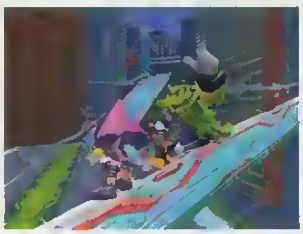


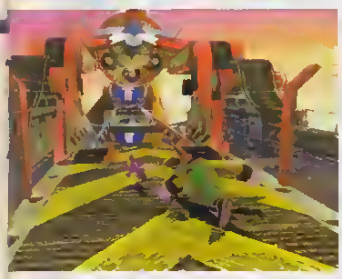
Najnowsza odsłona serii z linii "nowoczesne" jest najbliższa swoim korzeniom 2D.















Nareszcie na rynek trafiła platformówka, która nie jest w połowie przygodówką. SONIC HEROES to czysta akcja urywające łeb mniej więcej na wysokości kolan.

postać Tilesa, eby wzbić się w górę - ne położoną nieco wyżej półkę - i z pomocą projectile'ów sprowadzić ne ziemię pencernych oponentów. W tym momencie do ekcji wkrecza Knuckles, obelonych rzezimieszków trektuje swojską piąchopiryną, ktorzy w feerii eksplozji przechodzą do historii gier wideo () Właśnie tak wygląda rozgrywka, drogi Czytelniku, właśnie tak! Z jednej strony mozna stwierdzić, iz gra jest totalnie odmozdzająca, nie wymaga od Gracza kombinowenia, jeno małpiej zręczności, meksymelnego skupienia (bowiem "szaleńcze tempo" to niezwykle 'lajtowe' określenie w odniesieniu do wydarzeń na ekranie), z drugiej zas - pytam czy wszystkie współczesne platformówki muszą być podobne do JAK 2? Czy wszystkie współczesne platformówki muszą się opierać na wątku przygodowym, eksploracji otoczenia, upgrade owaniu zdolności (tu równiez występujący patent, lecz jakby "z rozpędu",)? Czy muszą być względnie anemiczne? Alez nie! I własnie taką pozycją jest SONIC HEROES Ta odsłona seri z linii "nowoczesne" jest najbliższa swoim korzeniom 2D Pamiętasz jeszcze beztroskie "Soniki", w których nalezało napierać "w bok", pokonując dziesiątki serpentyn, korzystać ze skoczni i zbierać tysiące 'obręczy'? Dokładnie to samo masz w SH, jeno w stosowej oprawie.

Swoją drogą, oprawa graficzna jest solidna, eczkolwiek mozna zaryzykowac stwierdzenie, iz SONIC TEAM (dev.) do roboty zaprzągł engine znany z SONIC ADVENTURE, naturalnie nieco dopakowany Faktem jest, iz rozległe tereny budzą respekt, efekty "głębi" i "wysokości" zapierają dech w piersiach, z kolei prędkość animacji uch, ta zdmuchuje tupet i odbiera dzieciakom lizakil 60 FPS-ów to konkretny wynik (odstaje wersja na PS2 - wyciąga 30 FPS-ów, ponadto dają o sobie wyraźnie znać aliasing i słabsze tekstury), jednak prędkość to inna para kaloszy Otoczenie z założenia ocieka w detale, choć wyraźnie brakuje animowanych obiektów. Tekstury nie porażają rozdzielczoscią ani kunsztem lecz zarzucenie im "niefachowości" byłoby oszczerstwem (jest absolutnie kolorowo wręcz przesadnie). No i Multiplayer - "kto pierwszy, ten lepszy" (pokonywanie poszczególnych poziomów na czas) - animacja wyraźnie siada na wszystkich platformach Kwestie oprawy dźwiękowej cóż, charakterystyczne dla seri pobrzękiwenia nigdy nie ryły beretow, tak jest i tym razem Warto jednak odnotować, iz Xbox obsługuje tryb Dolby Digital 5 1 a GeCek oraz Czarnula - Dolby Pro Logic II

SONIC HEROES to zdecydowanie płytka gra, ale bez zarzutu odgrywające swoją rolę - doskonale bawi "Sega Style" w najczystszej formie, krystalicznej, dziewiczej No ten-tego, nieco się zapuściłem, ale chodzi o fakt, iz jeśli dasz się skusić - będziesz się przednio bawić Mało interesująco wypada kwestia przeciwników eni nie stanowią wyzwania, eni nie zaskakują róznorodnością W założeniach mieli jednak stanowić tło dla wydarzeń - ot krótki przerywnik pomiędzy kolejnymi ultraszybkimi sekcjami Wypada rowniez ponerzekać ne wybrane poziomy, które ciągną się w nieskończoność o ile "ucieczka z fabryki" jeszcze kręci, tak "kasynem" w pewnym momencie zaczęło mi się odbijać Łącznie dane Ci będzie poszaleć na 14 poziomach, kilkakrotnie nakopać bossom, no i wziąć udział w licznych mini-grach Polecam.□

SEGA dołuje



Nowy/stary SONIC dobrze odzwierciedla obecną sytuację SEGI na rynku gier wideo Ten szumnie reklamowany podział na druzyny to zadna rewolucja i z pewnością nie oryginalny pomysł (jak i cała gra ot sterta powielonych pomysłow) Rowniez oprawa nie uległa praktycznie zadnym zmianom od czasow SONIC ADVENTURE 2 na DC (poza modelami postaci teraz maskotki SEGI wyglądają jakby były ubrane w lateksowe wdzianka sic!) Reasumując nie ma jak zbijanie kasy na odgrzewanych kotletach Tylko dla osob nie mających styczności z poprzednimi częściami gry lub wiernych fanow seri [m@jk]

Ocena: 7-



games WORLD
KONSOLE w super cenie
sprawdź a nie uwierzysz
największy wybór GIER
ponad 200 tytułów w ciągłej sprzedaży
markowe AKCESORIA
tylko dla wybrednych
wysyłka GRATIS !
Geant Fort Wola
ul. Połczyńska 4 Warszawa
(022) 876 14 48
pn-pt 09.00 - 21.00
niedz 09.00 - 20.00
C.H. Wileńska
ul. Targowa 72 Warszawa
(022) 331 60 31
pn-pt 08.30 - 22.00
niedz 10.00 - 19.00
NA HASŁO PSX RABAT 5%



Czy jedna z najbardziej znanych multiplayerówek w swojej drugiej odsłonie na GameCube, da radę nowemu tworowi z Muppetami w roli głównej?

Mario Party 5 VS Muppets Party Cruise

Libacje multiplayerowe. Jeśli w tym momencie stanęły Ci przed oczami rozrzucone po pokoju tłaszki, wysypane chipsy, zimna pizza, poplamiony obrus, cztery pady, świecąca dioda konsoli i trzech kumpli siedzących obok, to pewnie skumałeś klimat. Gier nastawionych na rozgrywkę wieloosobową jest sporo, paradoksalnie jednak największą popularnością cieszą się tytuły, w których multiplayer jest dodany niejako przy okazji (PES, NBA STREET...). W tym miesiącu recenzujemy dwie pozycje stricte wieloosobowe: w tym jeden z wieloletnią już tradycją? Jeśli zrobiłeś mi na złość i zajrzałeś do ocenianczki, to znasz już odpowiedź, a jednocześnie zniweczyłeś moją dramaturgiczną koncepcję tekstu :)

Bardziej bystrzy z Was mogli wydedukować, że MARIO PARTY 5 to piąta część serii. Z nowymi grami w liczbie ponad siedemdziesięciu. Te są mocno zróżnicowane, głównie przez kombinacje ich rozgrywanie (1 na 1, 1 na 3, 2 na 2 - standard). Tradycyjnie część z nich jest udana, część tragiczna, ale jedno nie ulega wątpliwości - to najgorszy zestaw mini-gier w historii serii. Co prawda są jeszcze trzy bonusowe (nie wiedzieć czemu, bo są dostępne od początku) - hokej, siatkówka i karty (te papierowe, nie bolidy), ale i one nie poprawiają sytuacji. Dość powiedzieć, że w SUPER MONKEY BALL 2, która przecież nastawiona jest głównie na samotną zabawę, mini-gierki były znacznie ciekawsze i rajcujące.



■ "Sped pingwinów" - znajdź lukę i nie daj się zepchnąć w przepaść. Jedna z lepszych gier



MUPPETS oferują ponad dwukrotnie mniej mini-gier, ale wcale nie stoją na straconej pozycji. Ba, niektóre patenty są zaskakująco świeże [Ś. inne z kolei kiepskiej. Liczenie, ile świni znajduje się na Imprezie, bitwa na pomidory czy pchanie auta zatrzymały na pewien czas pracę w redakcji. Z drugiej strony bezpośrednich starć jest tu mniej niż w MP5. W większości mini-gier ekran jest podzielony, a jeśli już Gracze zmagają się na jednym ekranie, to najczęściej niezależnie od siebie. Szkoda, bo w ten sposób rywalizacja jest nieco złagodzona i nie pozwala na grzmotnięcie kumplowi z łokcia za to, że "mi go popchłeś kurde".

Tłem zmagań jest przesuwanie postaci po planszy. W zależności od pola, na którym dany bohater stanie, następuje określona mini-gra.

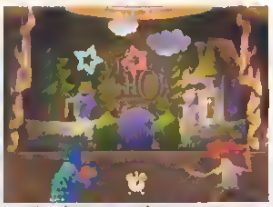


■ "Planszówka". W Mario rozbudowana jak kombajn, ale dla 4 graczy zbyt nudna. W Muppetach w konwencji turowej, za to dosyć prymitywna

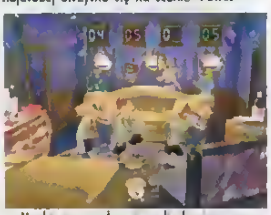
Zdarzeń dziejących się na samej planszy jest znacznie więcej w MP5 (pod tym względem, to jest kombajn). Dodatkowe środki transportu, zabieranie monet rywalom, używanie zebranych wcześniej kutek czy inne atrakcje miały w zamierzeniach ustrakcyjnić zabawę. No właśnie, miały. O ile mini-gry trwają po kilka-kilkanaście sekund, tak chodzenie po planszy zajmuje o wiele więcej czasu! Według mnie zupełnie mija się to z celem (pozostali gracze się nudzą). W MUPPETS postacie przesuwają się we wszystkich kierunkach i robią to znacznie szybciej - również dlatego, że zdarzeń losowych jest tu mniej a dodatkowo znacznie dłużej niż w MP5, trwa zabawa z mini-grami, i bardzo dobrze.

Grafika w tytułach nastawionych na rozgrywkę wieloosobową nie ma większego znaczenia. Ważne, by była czytelna - i ta reguła w obu tytułach została zachowana. Plansze można dowolnie przybliżać i oddalać (w MUPPETS dodatkowo obracać dookoła), wizualizacja mini-gierkowych zmagań również jest przyzwoita. Graficy z TDK nie wpakowali w Muppety zbyt wielu polygonów, przez co mogą wydawać się nieco mało czytelne. Dźwięk zawodzi w obu tytułach, ale w MP5 zwyczajnie nie da się go słuchać. Rzygam już tą całą słodyczą w grach z tej serii, po prostu [Ś. e tam, przesadzasz - jest OK].

Jeśli masz obie konsole i zastanawiasz się, którą grą lepiej potraktować kolegów, polecam Ci... SUPER MONKEY BALL 2 ewentualnie MARIO PARTY 4. A dopiero w dalszej kolejności MP5 i MUPPETS. Kermit i brygada sprzują się jak należy, a Zwierzak nie bez kozery należy do moich faworytów już od dzieciństwa. Wątki fabularne w obu tytułach dyskretnie pominąłem, bo nie mają żadnego znaczenia. I jeszcze jeden wniosek - te dwie pozycje uświadamiają, że tego typu formuła multiplayerowa już się wyczerpała [S. spadaj już]. W którą stronę teraz podążą ten podgatunek?



■ Jeśli trafisz tym pomidorem Kermita, to zamienisz się z nim miejscami - wygrywa ten, kto najdłużej utrzyma się na scenie. Power!



■ No bieżąco pokazujesz liczbę imprezowiczów, którzy wchodzą i wychodzą z pokoju

WERDYKT Kosa

NINTENDO MULTIPLAYEROWA

6+ 7

PLUSY	MINUSY
▲ dużo mini-gier	▼ ilość nie przechodzi w jakość
	▼ infantylizm

OCENY: HIV 7 ... 1-4 GRACZY, M-TAP, MEMORY 59KB

Podziękowania dla firmy Lucas Toys za udostępnienie gry

WERDYKT Kosa

TUN MULTIPLAYEROWA

6 6 6 7

PLUSY	MINUSY
▲ trochę świeżych pomysłów	▼ jednak wtórność
▲ Zwierzak!	

OCENY: HIV 7 ... 1-4 GRACZY, M-TAP, MEMORY 79KB ... NOŚNIK - DVD

Termin wydania wersji PAL nieznany
Dostępna jest także wersja na GameCube



MAXIMUM CHASE

MAXIMUM CHASE to tytuł nietuzinkowy. Bynajmniej nie z tej przyczyny, iż ryje beret i Gracz wybałusza oczyska, lecz za sprawą feelingu, jaki od dłuższego okresu czasu określam mianem "Sega Style". Znaczy się nieskrępowana, arcade'owa gra, którą można odpalić w dowolnym momencie i spędzić z nią kilkanaście wypasionych minut, z chęcią wracając doń choćby w nocy o północy.



MAXIMUM CHASE to zgrabne połączenie DRIVERa, STUNTMANa oraz strzelnic SEGI. Jako Rick Summer, detektyw z Los Angeles, wskutek nieszczęśliwego zbiegu okoliczności wplątany w intrygę, jesteś zmuszony uciekać przed strózami prawa oraz bandziorami. Są zmotoryzowani, mają także maszyny latające wyposażone w działka szybkostrzelne. Za kierownicą samochodu musisz udowodnić całemu światu, że jesteś niewinny (blabla). Ponadto nie wypada nie pomóc pięknej niewieście - towarzyszce niedoli. I na tym polega zabawa: pościgi samochodowe i strzelanina. Zasadniczo poziomy zróżnicowano na takie, w których należy przejechać z punktu A do B, kłócąc między budynkami, lawirując na drodze oraz takie, w których należy się ostrzeliwać (naturalnie występują sekcje mieszane). W ostatnim przypadku sterujesz jedynie celownikiem, nie dbając o wydarzenia na drodze, bowiem za kierownicą siada rzeczona niewiasta. We wszelkie pojazdy trza władować tony ołowiu, co wcale nie jest łatwe, gdyż unikają gradu kul taranują Twój pojazd (sztampowy, ale efektowny efekt "stłuczenia" obiektywu kamery) i w ogóle kombinują. Oczywiście zasiadający w pojazdach cwaniacy również strzelają, odbierając Ci cenną energię. Patent unieszkodliwiania takich pajaców rozwiązano całkiem sprytnie, mianowicie wokół samochodu pojawia się poświata zmieniająca kolor od zielonego do czerwonego. Jeśli w tym czasie nie wpakujesz w samochód kilku kułak, zostaniesz podzlurkowany.





Podobnie wygląda kwestia pojedynków z bossami: ciężki helikopter bojowy, wóz pancerny czy też 18-kołowiec mają zaznaczone czułe punkty, w które trza grzać jak najęty, opędzając się w międzyczasie np. od rakiet.

MAXIMUM CHASE to dobry film akcji. Szybkie ujęcie, masa strzelania, zero przynudzania. Ot, wskakuje level i od razu prujesz ze spluwy lub wciskasz gaz do dechy. Jednak nie wszystko wygląda tak różowo. Po pierwsze, niedobrze wywazono ciężar poszczególnych poziomów. Dla przykładu, w jednym z pościgów pędzisz na złamanie karku przez całą miasto, przemierzając nawet dachy fabryki, co trwa kilka minut, aby na końcu zginąć tylko dlatego, że należy się zatrzymać przed pewną furgonetką (nie chcę spojlerować), czego oczywiście nie wiesz zawczasu. Po drugie, gra oferuje jedynie 10 poziomów/scen (całość składa się na film) - choć łatwo nie jest, to w jeden dzionek można ją łyknąć. Po trzecie wreszcie, oprawa graficzna woła o pomstę do nieba: najniższa możliwa rozdzielczość, beznadziejne tekstury i mało złożone obiekty, framerate padający na ryj przy byle okazji (i to do tego stopnia, że momentami nie sposób całować (. Sporą niedogodnością jest również brak zaimplementowania trybu wieloosobowego. Czuję potencjał pościgów, zabawy w "policjanta i złodzieja" itp.

MC to dobra gra, aczkolwiek nie pozbawiona poważnych mankamentów. Łączy w sobie elementy kilku tuzów, ale jakoś developerom zabrakło przysłowiowej ułańskiej fantazji. A szkoda - to mógł być hit, bo potencjał wręcz wylewa się z ekranu...□

WERDYKT HIVa

MAJESTO	WYŚCIGI/STRZELANINA	
5	6	6

PLUSY	MINUSY
▲ licencjonowane fury	▼ za krótko
▲ czysta akcja	▼ wykonanie!

OCENY 1 GRACZ

6

Termin wydania wersji PAL nieznany

CORVETTE

Platforma Xbox **Producent** TDK

Corvette - samochód o jakim śni każdy facet z "bolsami" na miejscu. Widząc takie cacko na ulicy nie sposób nie wodzić za nim wzrokiem. Fch... Firma Chevrolet fetuje 50-lecie powstania - stąd właśnie gra, którą wydało TDK (gulp!) co z założenia nie napawa optymizmem.

Na początek słów kilka o modelu jazdy. Nie potrafię tego racjonalnie wytłumaczyć, ale sunąc poszczególnymi pojazdami odnosiłem wrażenie, że prowadzę czołg. Być może ze względu na gabaryty, masywne sylwetki fur ze stajni Chevroleta, a może tak po prostu. Bezpiciowość jednym słowem. In plus należy zaliczyć efekt zmysłowo bujającego się nadwozia na nierównościach i w trakcie pokonywania ostrych łuków. Niewątpliwie elementem dodającym grze smaczku jest fakt występowania gliniarzy, którzy polują na piratów drogowych, lecz daleko im do zawziętości strozów prawa znanych z NFS HP 2 lub pieniaczy ze SMUGGLER'S RUN. Co mierzi kompletnie to fizyka zderzeń oraz nieudolnie oddany efekt działania siły odśrodkowej. Pościgi równie mało atrakcyjne.



Gwoli statystyk, tryb Career oferuje 23 wyścigi Arcade - 25, a Quick Race aż 48 w 13 różnicowanych scenerii. Dostępne samochody stanowią wirtualny katalog firmy podzielone na 6 klas, wyściowo 17 pojazdów, docelowo ok. 80. Oprocz tego dostępny jest tryb Specjal Modes (wariacja na temat trza go odblokować) ponadto Split Screen oraz Xbox Live. CORVETTE to kolejny przeciętniak który nie zasługuje na Twą uwagę zbo... nie wspomnę. Ciorania i wygrywanie pozbawione są jakichkolwiek emocji podobnie jak niniejsza sucha recenzja □ [hlv]

Ocena: 5

FORD RACING 2

Platforma Xbox PS2 **Producent** Razorworks S

Pierwsza część gry pt. FORD RACING wydanej swojego czasu na PSone mimo szumnych zapowiedzi okazał się klapą. Nie dając za wygraną firma RAZORWORKS stworzyła sequel który wjechał na platformy next-genowe.

Główny tryb zabawy to... hm... Single Player, który podzielony został na 2 pod-tryby: Ford Challenge oraz Ford Collection. Pierwszy z trybów składa się z serii niezależnych wyzwań skleconych na modłę serii PROJECT GOTHAM RACING czyli zadań a la po każdym kolejnym okrążeniu odpada ostatnich dwoch', wyrób się w czasie zbierając popierdółki... przejedź przez wszystkie >>bramki<< ustawione na trasie przejazdu' itd. Czasz? Wyścigi jako takie poszły w odstawkę. Aha za zaliczenie każdego z wyzwań dostajesz furę trasę oraz dostęp do rodzaju wyzwania które podejmowałeś. Mniejsza jednak o to, bowiem powoli zbliżam się do finału. Mianowicie tryb Ford Collection umożliwia Ci stawienie czoła w dowolnym odblokowanym trybie dowolnym z odblokowanych samochodów na dowolnej z odblokowanych tras. Jednym słowem odpowiednik Quick Race. Ale istnieje też odrębny tryb Quick Race właśnie - losowo wybranym samochodem zostajesz rzucony w wir walki na losowo wybranej trasie, w losowo wybranym trybie zabawy (wyzwanie). Płytkości tejże gry jest zdumiewająca. Żeby podnieść Cię na duchu drogi Czytelniku donoszę iż dostępny jest również tryb Multiplayer oraz Xbox Live (naturalnie ten ostatni dla X-a).



O fury pytasz? Cóż, jak na porządną grę rekla mowkę przystało znajdziesz tu przekrój maszyn tytułowego producenta od old-timerów przez buggy pick-upy, drapieżny GT40 a na rajdowym Focusie (99) i pojazdach koncepcyjnych kończąc. Model jazdy absolutnie arcade owy. Fizyka tragiczna (szczególnie na hopach), kolizje fur na kolizje z bandami wywołują paniczny śmiech, a muzyka i efekty dźwiękowe po prostu są. Oprawa graficzna ujdzie w tłoku, bez fajerwerków (szczerze rozbawił mnie efekt który z umiarkowanym skutkiem symuluje bump-mapping). In plus można zaliczyć możliwość wyłączenia systemów TCS oraz ABS. [hlv]

Ocena: 5-

Piła

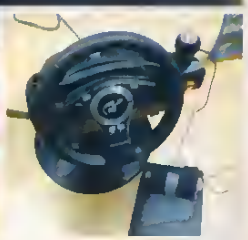


■ Logitech Driving Force u góry. Wszędzie dookoła zdjęcia z wersji PRO.











■ Z GT4: PROLOGUE kierownica spisuje się bajecznie, aczkolwiek przez pierwsze 10 minut będziesz miał kłopot z poskromieniem samochodu na szutrze.



LOGITECH Driving Force PRO

Na temat przydatności kierownicy jako takiej, a co za tym idzie - osiągach w grach, powiedziano już w zasadzie wszystko, skupię się zatem na mięsku. Za sprawą uprzejmości firmy Logitech w me łapy wpadły dwie kierownice, które z pewnością stanowią obiekty marzeń wielu entuzjastów wirtualnego ścigania: modele Driving Force oraz Driving Force Pro. W przyszłym numerze spodziewajcie się rozbudowanego, alternatywnego testu kierownicy połączonego z zagadnieniami technicznymi i praktyką (oraz pełna lista gier współpracujących z kierownicą).

LOGITECH DRIVING FORCE: Premiera tej kierownicy zbiegła się w czasie z debiutem GRAN TURISMO 3 A-SPEC. Jak na owe czasy stanowiła tzw. sprzęt z górnej półki, naturalnie za sprawą czerpania garściami z technologii Force Feedback. Jak wypada dziś w konfrontacji z "wyższym" modelem - Pro?

Wizualnie - bez zarzutów. Nieco gorzej ma się kwestia wykończenia: plastikowe koło kierownicze i jedynie wstawki gumowe, kontakt nie jest super miły. Wszelkie przyciski rozmieszczono optymalnie, a i dostęp do wiosełek zmiany biegów (pod kierownicą) nie sprawia najmniejszych kłopotów. Pedały (gaz i hamulec) działają bez zastrzeżeń, aczkolwiek osobom z dużymi stopami może nieco utrudnić zabawę stosunkowo niewielka podpórka. Konstrukcja jest na tyle małe (zwarta i gotowa...), że śmiało można z niej korzystać w pozycji "między udami" korzystając z fachowego wspornika kolanowego. Oczywiście zaimplementowano również uchwyt "imadłowy", niezwykle wygodny. Kąt wychylenia koła kierowniczego - 200 stopni, czyli standardowo, co zapewnia pewną kontrolę nawet w przypadku Graczy nie obeznanych (zakładanie kontry to przyjemność). W praktyce Logitech Driving Force ep.awie masę frajdy, aczkolwiek tak opór, jak i intensywność drgań wyraźnie ustępują pola "wyższemu" modelowi.

Logitech Driving Force to bardzo udana kierownica, godna polecenia wszystkim entuzjastom wirtualnego ścigania na PlayStation 2. Ponadto sugerowana cena jest w miarę przystępna: 322 zł. [hlv]

Stosunek jakość/cena: 4/5
Wykonanie: 4/5
Precyzja działania i doznania: 4/5

LOGITECH DRIVING FORCE PRO: Do wydania tej kierownicy nikomu nie było spieszno. Ani doświadczonemu sztabowi techników z firmy Logitech, ani czynnie biorącym udział w pracach magikom z POLYPHONY DIGITAL. Jednak wraz z japońską premierą GRAN TURISMO 4: PROLOGUE stało się (...) Sporych gabarytów pudełko. Po wyjęciu wszystkich elementów pozytywne pierwsze wrażenie... to będzie to!

Manetka zmiany biegów - to pierwsze, co rzuca się w oczy, bowiem w poprzednim modelu zabrakło takowej. Solidne wykonanie, sportowe wykończenie, miłe w dotyku, o krótkim skoku. Praktycznie biegi można przerzucać bez zdejmowania prawej dłoni z koła kierowniczego, co jest ogromnym plusem. Zapewne niektórych z Was może zaskoczyć fakt, iż wyższy bieg wrzuca się wykonując ruch "do siebie", zaś redukuje "od siebie" ("w deskę rozdzieczą"). W wyczynowych furach właśnie tak rozwiązywano kwestię zmiany biegów, bo ponoć w ten sposób trudniej o błąd. Warto wspomnieć, iż we współczesnych furach wyczynowych stosowane są z reguły dźwignie lub pierścienie na kierownicy. Aczkolwiek klasyczne dźwignie nadal występują - w F1, Cart, pojazdach klasy GT (m.in. LeMans i Super Racing Weekend) oraz wybranych furach Top Gear. Koło kierownicze jest małe, a zatem sportowe, gumowe obicie co prawda nie zastępuje skóry, aczkolwiek dzięki temu nawet w trakcie emocjonujących zmagań, gdy dłonie zalewa pot, gwarantuje pewny uchwyt (stosowna faktura). Wszelkie klawisze - "L1", "R1", "X" itd. rozmieszczono optymalnie, zaś krzyżak jest precyzyjny. Konkretnym bajerem wizualnym jest centralnie umieszczone (klakson) logo GT. Konstrukcja jest na tyle duża (zintegrowana manetka), iż umieszczenie jej pomiędzy udami mija się z celem, w związku z czym w zestawie na próżno szukać stosownego wspornika. Jedynym rozwiązaniem jest przytwierdzenie konstrukcji do blatu stołu/biurka, co za sprawą mechanizmu "imadłowego" zajmuje nie więcej jak 20 sekund.

Czas na danie główne, a zatem... Logitech Driving Force Pro to przełom w temacie oddania realiów jazdy samochodem, a to za sprawą kąta obrotu koła, który wynosi 900 stopni! I jeśli jeszcze nie padłeś na kolana waląc "allachy", tłumaczę iż właśnie 2 i pół obrotu kierownicą wykonuje się w rzeczywistych samochodach. W wielkim skrócie: tenomen. W praktyce zastosowanie dla trybu "900" zaimplementowano dziś dzień jedynie w GT4: PROLOGUE, ale w przyszłości można się spodziewać, iż większość gier będzie tenże obsługiwać. Tytułem dygresji wspomnę, iż w PROLOGUE nie można ograniczyć "dziewięćsetki" np. do "200", co jest nieco irytujące, gdyż w przypadku sportowych potworów takie rozwiązanie miałoby się z celem (występuje znacznie mniejszy skok) (...) Jak się gra? Szczerze powiedziawszy użycie określenia "granie" jest nietrafne, zdecydowanie bardziej pasuje "jeżdżi"! Wrażenia można przyrównać do zmagań w rzeczywistości. System Force Feedback gwarantuje nie tylko doskonałe efekty wstrząsów (zmiana nawierzchni, ostre hamowanie, krawężnik, uślizgi kół itd.), ale i opór, który wprawia w osłupienie. Driving Force Pro bazuje na rozwiązaniach stosowanych w krótkiej serii kierownic dla PC - MOMO Force mianowicie. Kierownica ta nie jest już produkowana, ale dzięki rozwiązaniom wewnątrz (łożyska kulkowe) zyskała miano niezniszczalnej i najbardziej precyzyjnej na rynku. Można się zatem spocić - nie przesadzam. Zresztą na konstrukcji widnieje stosowna naklejka, sugerująca iż małe dzieci nie powinny bawić się testowaną kierownicą. I faktycznie - mój syn, stojąc przed blurkiem i próbując kręcić kierownicą, okupił swą dziecięcą ciekawość dotkliwą glebą, bowiem szarpnięcie obeliło go z nóg. Huh! W skład zestawu wchodzą również pedały - zintegrowane na podstawce. Sportowy design (choć zabrakło sugestywnego wykończenia) cieszy zmysł wzroku, zaś powiększone w stosunku do poprzedniego modelu miejsce na stopy gwarantuje etuprocentową stabilność.

Logitech Driving Force Pro to obecnie najlepsza kierownica dostępna do konsoli PlayStation 2, bez dwóch zdań. Polecam ją przede wszystkim maniakom serii GRAN TURISMO, którzy są w stanie wydać... no właśnie, sugerowana cena jest zaporowe, bowiem wynosi 633 zł. A za taką kasę można już kupić auto... tfu! maluchа. Hehehe! [hlv]

Stosunek jakość/cena: 3/5 **Wykonanie:** 4/5 **Precyzja dzielenie i doznanie:** 5/5

Obie kierownice objęte są 2-letnią gwarancją.

INICJACJA

Mając po raz pierwszy do czynienie z kierownicą możesz się nieco zdziwić. Po pierwsze, ze sprawą łożysk kulkowych zabawka pracuje bardzo głośno, co szczególnie uciążliwe jest nocną porą (wersja Pro jęczy niczym poddawane torturom,) Wyobraź to sobie zapuszczasz GT4 po północy, na uszy zakładasz słuchawki, co by nie zmącić spokoju domowników, jednak po kilku minutach zabawy przychodzi wpienion y ojciec który próbował zasnąć w pokoju obok, z pretensjami, że niby strasznie hałasujesz. Niestety taka jest cena precyzyjnego sterowenie i niezawodności - nawet po długotrwałej, intensywnej eksploatacji ne kierownicy nie występują luzy. Po drugie, jeśli miałeś do czynienia z automatami arcade np. SEGI - możesz się poczuć zawiedziony taktem, iż domowe kierownice znacznie odstają od nich pod kątem intensywności doznań. Nic dziwnego, twórcy automatów nie są ograniczeni gabarytami, więc mogą pakować do ich flaków ogromne mechanizmy siłowe. Jeśli miałeś okazję szarpać np. na automatach SEGA RALLY lub SCUD RACE - zapewne wiesz, o co chodzi. Nie zmienia to jednak faktu, że domowe kierownice dają w domowych warunkach masę radochy.

Fugitive Hunter: War on Terror







Developerzy to cwane bestie - często aby wyssać z Graczy uzbieraną kasę, serwują najtańsze tematy na gry, będące bardzo "na czasie" Tak oto powstał Fugitive Hunter War on Terror! Z drugiej strony pogoń za czołówką światowych terrorystów to wcale nie taki zły pomysł a przynajmniej "w miarę" realistyczny Czego więc się czepiam?

Jeżeli miałeś nadzieję na porządny shooter FPP to od razu zniszczę Twoje nadzieje (ale ze mnie brutal!) jest średniecko Black Ops (dev.) daje Ci możliwość wcielenie się w postać Jake a Seavera - agenta CIFR (mniejsza o skrót), którego zadaniem jest schwytanie czołowych kozaków z listy goniczej najbardziej niebezpiecznych terrorystów świata, z głową Al Qusedy na czele Osamą Bin Ladenem! Nie ma pokręconej fabuły - ot wybierasz gościa z listy przestępców (ogólnie 11) i przenosisz się do "jego" poziomu Etapy są wyjątkowo krótkie i proste Jako że terroryści rozsiedli się po całym globie zaszczycisz swoją obecnością m in Miami Utah, pieszczystą plażę i oczywiście "centrum zła" - Afganistan Zadania podczas misji skupiają się głównie na odnajdywaniu przedmiotów zbieraniu dowodów bądź niszczeniu małych odiektów Celem przewodnim każdej misji jest jednak skrzyżowanie pięści z poszukiwanym przestępcą (w roli końcowego bossa), w celu jego ewentualnie i tu zakradł się element bijatyki! DO BÓLU PROSTEJ, trzeba dodać Ot - kilka ciosów i prostych combosów Paleta pukawek to nic specjalnego zwykły pistolet, 2 rodzaje shotgun a, wyrzutnia granatów karabin maszynowy, miotacz ognia i oczywiście RPG (niektóre z nich umożliwiają zoom owanie targetu) Auto-lockowanie wrogów zdaje egzamin, co jest bardzo pomocne przy braku combo "mycha + klawiera" Pomimo że przeciwnicy odradzają się niemal z prędkością światła, nie stanowią większego problemu (niskie AI) Procak graficzny Czamuli nie zostanie przegrzany bowiem grafika wypada BARDZO przeciętnie (kiepskiej jakości teksturki, skąpe modele postaci) Dobrze że chociaż animacja nie grymasi, bo byłaby totalna klapa Kiepsko wypada również udźwiękowienie wraz ze sztywnymi dialogami, chociaż przygrywające muzyczki wpadły mi w ucho

Gra nie stanowi żadnego wyzwania, a i poraża swoją prostotą Amerykance z dumą będą ganiać Bin Ladena, tym samym podnosząc swoje morale i sikając z zachwytu Je tam wolę włączyć odrady sejmu i posłuchać Leppera ...może w końcu powie coś mądrego? □

B2 WERDYKT Playstation

BLACK OPS	STRZELANINA
5	5 6

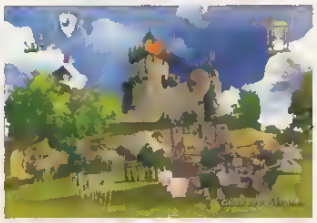
5+

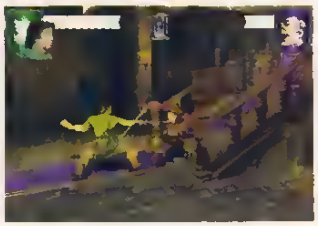
PLUSY	MINUSY
▲ temat?	▼ oprawa
▲ hm...	▼ mało poziomów

OCENY: SCIERA 5+ | 1 GRACZY MEMORY 79KB | NOŚNIK - DVD

ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN

W pogoni za nowymi pomysłami developerzy depczą wszystkie symbole i świętości. Niniejszy tytuł jest niby remake'iem doskonałej pozycji z lat 80., niemniej wysłanie Robin Hooda "w teren" w celu podboju Anglii zdecydowanie trąci groteską.





Na początku Grecz ma niewiele możliwości Może zacząć się w lasie i powybijać z łuku sługusów szeryfa z Nottinghem (motyw raczej chybiony, brak celownika psuje zabawę, a żeby trafić przeciwnike trzeba mieć sporo szczęście), tudzież podbić któreś z sąsiednich "pól" W tym celu jako Mały John (tudzież John z Małym) werbujemy żołnierzy (z początku dostępni są tylko chłopi i łucznicy, z czasem dochodzą inne jednostki - piechota, rycerze i katapulty) i przeprowadzamy atak Bitwa o ziemię nie nosi żadnych znamion taktycznych, polega wyłącznie na szybkim rzucaniu jednostek na plac boju. Nie, żaden to KESSEN - wizualnie przypomina raczej partię szachów Po pewnym czasie Robin podbija całą okolicę i przychodzi czas na rzeczony podbój Anglii. Żałosne - Mały John w roli głównodowodzącego, a Marion jako naczelny szpieg... Poza atakowaniem konwojów Robin może również wedrzeć się do zamku i w prostym (zbyt prostym - dwa ciosy na krzyż) ciuciu powybijać gwardzistów. Gdy na atakowanym polu znajduje się zamek, przed inwazją trzeba ostrzelać mury z katapult Motyw ten jest zrealizowany kiepsko i w zasadzie w ogóle nie bawi Kolejną atrakcją jest udział w turnieju, w którym dwóch jeźdźców strąca się z koni ze pomocą pik. Nawet fajne, ale przez kilka minut. Wszystkie wymienione "mini-gry" składają się na oś rozgrywki w RH:DOTC, a główny - i jedynym - celem jest podbicie całej Anglii

Wizualny koszmarek, tytuł przypominający początki PS2 Mapa mało czytelna (z pomocą przychodzi oddalona perspektywa), dźwięk mocno przeciętny Gry nie ratują częste wstawki fabularne, a nawet animowane przerywniki Całość wygląda jak mocno ubogi kuzyn ROMANCE OF THREE KINGDOMS, przy czym całe to podobieństwo jest mocno pobieżne No i poważnie eksploatuje sylwetkę Robin Hooda w oczach Graczy - ja tam zdecydowanie wolę go jako banitę a nie despotę najeżdżającego sąsiednie księstwa Jedynym poważnym atutem tej gry jest prostota i natychmiastowość zabawy Jeśli Cię to satysfakcjonuje - atakuj □

EX WERDYKT Xbox

CIRCUMWARE	STRATEGIA
5	6 5

6-

PLUSY	MINUSY
▲ tytuł łatwy, lekki i przyjemny	▼ tytuł zbyt łatwy, zbyt lekki i za mało przyjemny

OCENY: SCIERA 5 | 1 GRACZY MEMORY 152KB | NOŚNIK - DVD

UNITED COMPUTERS SERVICE

UNITED COMPUTERS SERVICE
RETKIŃSKA 102/104 94-004 ŁÓDŹ

(0-42) 689 87 87
E-MAIL: UCS@UCS.W.PL

HURT - DETAL
WWW.UCS.W.PL
KUPNO - SPRZEDAŻ
RATY

SONY PlayStation,PS2
Microsoft XBOX
SEGA Dreamcast
Nintendo GAME BOY ADVANCE
Nintendo GAMECUBE

GRY - AKCESORIA - MODERNIZACJE - SERWIS

KOMPUTERY PC
ZESTAWY KONFIGUROWANE "NA ŻYCZENIE"
PODZESPOŁY, PERYFERIA, OPROGRAMOWANIE
USŁUGI
NAPRAWY I MODERNIZACJE, INSTALACJE SIECI

CENY PODLEGAJĄ NEGOCJACJI !

FRAGMENT OFERTY CENOWEJ

SONY PSOne + modchip	389
SONY PlayStation2 (v9)	859
SONY PlayStation2 (v9) + RIPPER2 (divx + mp3)	1099
SONY MEMORY CARD 8MB	99
MS XBOX	899
MS XBOX + EVOX (chip + soft)	979
MS XBOX + EVOX (chip + soft) + HDD 80GB	1289
GAMEBOY ADVANCE SP	489
Wymiana głowicy opt. czytnika DVD w Ps2	269

GRY VIDEO I ELEKTRONICZNE SYSTEMY ROZRYWKI TO NIE TYLKO NASZA PRACA. TO TAKŻE NASZA PASJA I HOBBY. WIEMY O NICH WSZYSTKO ! ZAPRASZAMY !

Nightshade

Uczta dla hardcore'owców, którzy miłują sobie dopracowywanie etapów do perfekcji. Sexy panna, szybka akcja, brak tylko czegoś dla miłośników motoryzacji.

Back to the oldschool... Ostatnimi czasy co nieco "mięcha" zostało rzucone na stoły zapalonych miłośników "starej szkoły". CAPCOM przedstawił nam VIEWTIFUL JOE oraz świetną kontynuację MAXIMO, miłośnicy strzelanin mogą poszaleć ze sterami pojazdów z R-TYPE FINAL, a teraz sama SEGA przypomina nam o pewnej starej, niezwykle cenionej przez graczy serii SHINOBI. Właśnie pojawiła się kontynuacja next-genowej inkarnacji SHINOBI - NiGHTSHADE.







Gra pierwotnie miała nosić nazwę KUNOICHI (i tak zostało w Japonii), a to ze względu na głównego bohatera - czy raczej bohaterkę, która właśnie jest kunoichi, czyli kobietą-ninja. Od razu na wstępie powiem jedno: ta niewiasta o imieniu Hibana to zdecydowanie jedna z najbardziej atrakcyjnych i najciekawszych żeńskich postaci, jakie mogliśmy uświadczyć ostatnimi czasy w grach komputerowych. Seksowne, długonoga, o idealnej wręcz figurze, poruszająca się z niesamowitą gracją i posiadająca dość specyficzny humor, a jednocześnie bezlitosna maszyna do zabijania (cut-scene po walce z pierwszym "ludzkim" bossem kosił), która w dodatku ubrana jest we wdzianko wywołujące ślinotok u męskiej części Graczy, fetyszystów skłaniając wręcz do masturbacji.

Gra jest niezwykle podobna do SHINOBI, aczkolwiek tym razem pobiegamy po nieco bardziej otwartych terenach, a w dodatku esencja rozgrywki przesunęła się nieznacznie ze skakania po platformach w stronę szlachtowania wrogów. Stopień trudności jakby nieco zleciał w dół, lecz niech nikt jednak nie myśli, że przy NIGHTSHADE nie będzie solidnego przeklinania z powodu źle wymierzonych skoków i akcji, po których trzeba powtarzać etap (vide walka w tunelu przy przeskakiwaniu po jadących ciężarówkach). Hibane ma nieco więcej ciosów niż bohater SHINOBI (m.in. kopnięcie rozbijające blok przeciwnika, którym można też zbić lecącą w Twoją stronę rakietę), lecz i tak rdzeń walki stanowią ataki "Tate", czyli błyskawiczne serie pojedynczych ciosów połączonych z dashowaniem w stronę kolejnych przeciwników, kończące się tajnymi, krótkimi filmikami; szczególnie



kosząco wyglądają te, w których udaje się ubić ponad 10 wrogów. Ponadto czeka na nas znacznie więcej secretów i dodatków obok golemi i możliwości zmiany głównego bohatera, dostępne są też tryby Time Attack, Survivel oraz Mission Mode, stawiające nas wobec specyficznych, raczej trudnych zadań na arenie treningowej. Bardzo przyjemnie zaś przedstawia się kwestia oprawy muzycznej, idealnie dopasowanej do naszych przygód. Elektroniczne tracki, wśród których znaleźć można nawet przyjemne drumm'n'bass'owe zajawki, przypominają swym brzmieniem klimaty z dawnych lat, aczkolwiek stoją na współczesnym poziomie i doskonale budują tło naszych poczynań. Grafika uległa wyraźnej poprawie od czasów SHINOBI, aczkolwiek jest to ten sam engine. Tekstury są bardzo ubogie, ale za to śmigamy po bardziej rozbudowanych planszach i walczymy z lepiej opracowanymi przeciwnikami; na uwagę zasługują pokaźnych rozmiarów różne cyber-robale pełniące funkcję bossów. Jest też bardziej kolorowo. Wprawdzie NIGHTSHADE nie przedstawia jakichś zaawansowanych rozwiązań technicznych, co by nie powiedzieć, że jest dość ubogi w tej kwestii, ale trzeba przyznać, że obraz gry jest bardzo estetyczny i idealnie pasuje do tego typu gry. Animacja oczywiście ciągnie stałe 60 FPS-ów, co stanowiło wymóg wobec tak dynamicznej, szybkiej gry.

NIGHTSHADE to taki dopracowany i rozbudowany SHINOBI, który tym razem stanowi nie tylko niezwykle łakomy kąsek dla hardcora'owych Graczy, ale jest także przystępny dla przeciętnego miłośnika pieszczenia joypada. Nie ma co jednak ukrywać, pozycja ta jest znacznie bardziej atrakcyjna dla hardcore'owców, którzy będą ślinili się na opracowywanie do perfekcji każdego poziomu i otrzymywanie rang wyższych niż "C". Przeciętny Gracz co najwyżej raz to przejdzie i zbędzie się gry.□



WERDYKT Kolegi SEGA — PLATFORMOWA/BIJATYKA — **7-**

6 7 7

Bardzo szybka akcja i wysoki poziom trudności - ale hardcorowo to przystało. Gra bardziej przystępna od SHINOBI.

PLUSY	MINUSY
▲ główna bohaterka	▼ uboga grafika
▲ niezwykle dynamiczna akcja	▼ mało rozbudowana rozgrywka
▲ masterowanie etapów	▼ problemy z kamerą i frustrujące skoki

DEMY: | 1 GRACZ, MEMORY 284KB | NOŚNIK - DVD



Przed Tobą naprawdę wciągająca opowieść o wojnie między Rodziną Salier i Morellich - klimatycznie poprowadzona, ale miejscami po prostu brzydka. Technicznie pierwowzór z PC zjada ją popijając whiskey. Dasz radę to zaakceptować?

MAFIA

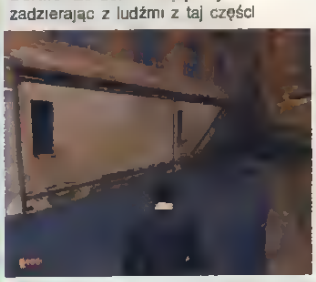
Jest taka scena w filmie "Prawo Bronxu", kiedy do małej, prowadzonej przez Włochów knajpki wpada gang motocyklistów. Wiesz - skóry, krzywe ryje, przekleństwa wypadające z ust razem ze zdechłymi muchami... Barman chce ich wyprosić, ale szef lokalu głośno stwierdza, że jeśli przyjechali się tylko napić, a nie robić awantury, to spoko, zostaną obsłużeni. Harleyowcy potwierdzają i zamawiają piwsko. Zaczynają się jednak zachowywać agresywnie, aż w końcu otwarcie dają do zrozumienia, że nikt nie będzie im mówił, co mają robić. Na to Włoch zaryglowuje od wewnątrz drzwi, bierze bejsbol, a z zaplecza wpada kilku podobnie uzbrojonych kolezków. Gang nieruchomieje z zaskoczenia, a chłopaki po prostu ich masakrują. I to się nazywa przewaga (bez tendencji manifestacji) silniejszego! W świeżo skonwertowanej na PS2 MAFII jest dokładnie to samo. Wraz z rozwojem misji czujesz potęgę jaką niesie za sobą poparcie szeregów Rodziny.

ZROZUM TO..
ALBO POŁAMIEMY CI NOGI!

Odkładając wszelkie niedoróbki czy wpadki (których zresztą tu niemało) - naprawdę warto sprawdzić MAFIĘ właśnie dla takiego klimatu. Idąc w garniturze z bejsbolem w ręku do meliny ulicznych opryszków czułam dokładnie to samo, co podczas wspomnianej sceny z filmu Roberta DeNiro. Ze bardzo się pomyliłi zadzierając z ludźmi z tej części miasta, ze to nasza terytorium i tu działa się według cholernie przestrzeganych reguł. Ale, ale - trochę się zagalopowałem... Najpierw lekkie wprowadzenie. O czym właściwie jest MAFIA? Nazywasz się Tommy, wywijasz "bejsolem" niczym zawodowy pałkarz jakiejś czeskiej drużyny (zamiast trafiać w piłkę, co rusz trafiasz kogoś w czachę), frajerów



wyciągasz z ich samochodów ze szmaty, a do tego późniejsze zlecenia przyjmujesz od obowiązkowego, starszego jegomościa z cygarem... Kopia GTA VICE CITY? Nie do końca. Istnieje kilka solidnych różnic... Jak chociażby ta, ze nie od początku jesteś gangsterem.



SWING I WYBIJANIE ZĘBÓW

Zaczynasz jako taksowkarz, który pewnego wieczoru zostaje zmuszony do ewakuowania gangoli z miejsca ostrej strzelaniny. W zamian dostaje kasę i zapewnienie, ze moza liczyć na pomoc Rodziny. Zero fajerwerków, zero szybkiego ratowania świeta. Po prostu wracasz do roboty - misji polegającej na rozwożeniu kolejnych klientów. Na jednym z postojów napada Cię jednak banda zekapiorów, dewastuje taksówkę i... zaczyna się dzika ucieczka (pieszo!) przez ulicę, jakiś zaułek, podwórka lekko skąpane w miejskim brudzie i przebijającym się tu słońcu. A wszystko w takt skocznej, swingowej muzy! Naprawdę niezły kontrast z dość standardowym (zeby nie powiedzieć - nudnym) rozwożeniem ludzi. Biegiem wpadasz do restauracji niedawno poznanych kolezków z mafii, a Ci juz dość skutecznie zajmują się Twoimi niedoszłymi oprawcami... Tak trafiesz do Rodziny Salien, poznajesz samego Done, a wykonując kolejna zlecenia - stajesz się jednym z nich. Zyskujesz wsparcie, szacunek, ale tez spory bagaz wyrzutów sumienia. No i niezły garnitur (później nawet kapelusz + płaszcz)! Historię odpowiedziano naprawdę profesjonalnie, przyjmując konwencję klasków kina e'la "Ojciec Chrzestny". Po prostu cały czas masz wrażenie uczestniczenia w mocnym filmie o gangolach z dawnych lat. Bo drugą rzeczą, która różni MAFIĘ od GTA, jest właśnie akcja osadzona w latach 1930-1938. Zapomniałem wspomnieć? Za 1,5 tyś. mogę odświeżyć sobie pamięć, ghe, ghe!

GANGSTERSKA ŚCIEŻKA... PRZEZ MUZEUM?

Miasto, czyli fikcyjne Lost Heaven, stworzono na wzór Chicago z okresu prohibicji (zabytkowe fury, stylizacja otoczenia), ale tez trochę zaczerpnięto z seni GTA (podział na trzy części połączone mostami i tunelem). Architektura oraz układ samego terenu nie prezentują się źle. Są wysokie biurowce, elegenckie hotele, podejrzane dzielnice, chińskie restauracje, nabrzeże, bank, kościół, wielki most z czerwonymi przęsłami, sieć kolejki nadziemnej, tramwaje... Trafisz tez na mniej zabudowane peryfene, wrzucony tu teni motel, jakieś hengary, stare, drewniane magazyny. Jeśli chodzi o różnorodność zabudowań nie ma więc co narzekać. Ciekawy patent stanowi natomiast akcja, kiedy maksymalnie wyjedziesz po za metropolię. Otóż znika wtedy mapa, a Ty po prostu śmigasz sobie jedną, ograniczoną drogą niczym w normalnym, konsolowym wyścigu. Drzewa, pola, samochody, jakieś płoty dookoła, a Ty tniasz kolejne zakręty! Nie muszę chyba dodawać, ze trafisz na rozgrywające się tu pościgi np. za konkurancją ściągającą haracz? Bal Uda Ci się nawet wykraść szybki, sportowy bolid (pradziadek F1), śmignąć nim w nocy przez miasto, by następnie wziąć udział w zawodach rozgrywających się na normalnym, zamkniętym torze! Nie jest to oczywiście GRAN TURISMO, ale model fizyczny dalako lezy od symulacji betonowego kloca, a uczucie prędkości daje przyjemny kontrast z mozolnie wlekącymi się, miejskimi wehikułami.

Jek na gangsterską opowieść przystało zdarzy Ci się "pozyczyć" czyjś wypucowany automobil, ale zapomnij o beztroskich przesiadkach e'le GTA. Otóż by zwinąć jakiś





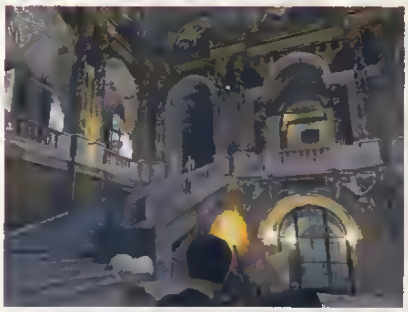
Poniżej oczekiwań...



Nie będę ściemniał - na PC nie grałem w 'Mafię' mimo że jest kozacka kalka GTA3, ale podana w smakowitej formie (cała otoczka fabularna). Nie przemawiają jednak do mnie stary klimat wraz z przestarzałymi pojazdami po prostu, to nie dla mnie! Kiepsko dynamiko, framerate i dziwny model jazdy również nie trafiają w moje gusta, a sterowanie postacią wręcz woła o pomstę do nieba. Potencjał był wielki, szkoda że tak dobry tytuł doczekał się tak kiepskiego portu na PS2. Narzekaliście na grafikę w THE GETAWAY? Nawet nie patrzcie na "Mafię" [play]

Ocena: 6





konkretny model musisz najpierw nauczyć się go otwierać i odpalać. Jak tego dokonać? Tu z pomocą przyjdzie Ci mafijny mechanik, a później zaprzyjaźniony spec od silników. Wprawdzie w wersji na PC zdecydowanie bardziej rozbudowano ten motyw, tym niemniej i na PS2 przy włamaniach do aut pojawił się cień realizmu. Do tego sami kierowcy nie tak łatwo dają się zatrzymać, a jeśli już nawet tego dokonasz - potrafią wyciągnąć ukrywany pod siedzeniem kijaszek. Na ulicach New Heaven nie ma lekko. Dobrze więc, że może korzystać z garażu rodziny Salieri, wybierając dostępne fury. W blaszkowej MAFII spora znaczenie miały też przepisy drogowe (światła, jazda pod drodze itd.), przy łamaniu których dość sprawnie reagowała policja. W przypadku wersji konsolowej ponownie developer postanowił podciągnąć wszystko pod bardziej arcade'owe, luźniejsze realia i gra toleruje o wiele więcej. Zwiększono nawet limit prędkości z 40 na 60 mph (można włączyć automatyczne ograniczania), co akurat okazało się rejcownym posunięciem. Teraz jeździ się dynamiczniej. Przy okazji - polecam widok "z przedniego zderzaka", bo przebijanie się przez skrzyżowanie z kamerą za samochodem to dość śłamazarne zabawa. Ale w końcu to lata 30 - w mieście nie ma ciągłych linii oddzielających pasy jazdy, stringów i dwudrzwiowych Ferrarek.



■ Wstawaj Romek, wstawaj! Znowu w robocie spisz, pijaku jeden! Za ten skok to marnolnie wypłaty nie dostaniesz...







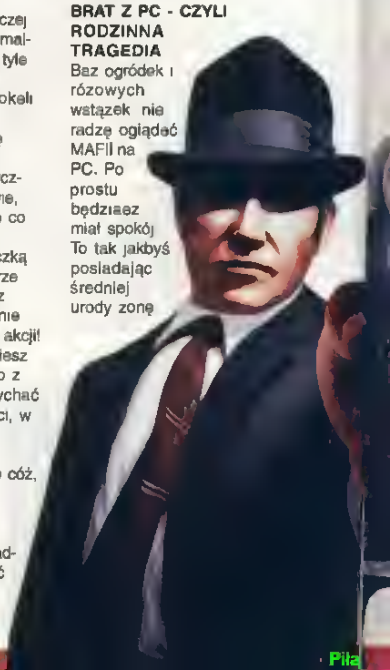
SPACER Z KASTETEM W RĘKU

O ile tereny otwarte to raczej poziom daleki od maksymalnych możliwości PS2, o tyle misje rozgrywające się wewnątrz konkretnych lokali (czy w ogóle na pieszo) prezentują się naprawdę intrygująco. I to zarówno graficznie, jak i marytorycznie. Po prostu są ciekawie, dość świeżo podane. Bo co powiesz na wieczorny spacer z ponętną babeczką przez miasto? O ile dobrze pamiętam chyba żadna z konsolowych produkcji nie oferowała jeszcze takiej akcji! A tu proszę bardzo - idziesz sobie obok córki jednego z podwładnych bossa, słychać rozmowę obydwu postaci, w pewnym momencie skręcacie w bardziej podejrzany zaułek i... No cóż, polecam przekonać się samemu. Kolejny raz można poczuć się jak pewny siebie, mafijny badass a później sprawdzić sypialnię babeczki i bynajmniej nie po to, żeby dobrać jej unikalny komplet pościelowy.

Motyw z publiczną egzekucją menadżera pewnego hoteiu, przedarciem się na gorne piętro i podłożeniem bomby to już totalnie filmowe zagrywka. Tak samo zresztą jak późniejsza ucieczka po dachach (bieganie po gzymsach, skoki z budynku na budynek) czy śmignięcie przez sklepienie starego kościoła i wycięcie w pień ekipy pogrzebowej z konkurencyjnej Rodziny. Jest naprawdę ciekawie i niebrzydko! Akcje z pilnowaniem transportu alkoholu (deszcz, błyskawice, a Ty za strzelbą w rękach sprawdzasz błotniste pole i stare, drewniane hangary), odbijaniem kumpla czy okradaniem ekskluzywnej willi wraz z profesjonalnym złodziejem tylko to potwierdzają. W to po prostu chce się grać. Nawet nazwy misji pociągnięto w klimatyczną stronę. Taką np. "You Lucky Bustard" ewidentnie zaczerpnięto z filmu "Przekręt". Zabawna - szczególnie w kontekście działań Tommy'ego w tym zadaniu.

BRAT Z PC - CZYLI RODZINNA TRAGEDIA

Bez ogródek i różowych wstążek nie radzę oglądać MAFII na PC. Po prostu będziaez miał spokój. To tak jakbyś posiadając średniej urody żonę



Pila









■ Pijackie gęby, płaszcze, gajerki, kapelusze - żołnierze konkurujących Rodzin wyglądają naprawdę przekonywująco, a przerywniki mają ada klimat (bezwładne wleczone trupy, egzekucja rodem z "Ojca Chrzestnego" itd.).





■ W z[illegible]dniej prasie [illegible] nagonkę na jakość portu dla PS2. Dla mnie zamknięto lokacje wyglądają naprawdę niezle, a wymiatanie z colтов, strzelb, czy Tomphsona (jest nawet snajperka!) przy pomocy pada nie nastręczała specjalnych trudności.



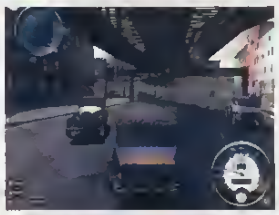




(ale dobrze gotującą kotlety!) zerknął nagle w okno sąsiadów i zobaczył młodziutką gwiazdeczkę porno zawzięcie trenującą do nowej roli w "328 Pozycji + Kolezanka". Niby nadel docenisz walory swojej kobiety, a jednak cały czas będziesz myślał o efektownych akcjach tej drugiej. Tak samo belszakowa wersje powale detalami wnętrz, jakością tekstur, bardziej złożoną architekturą, podczas gdy na PlayStation2 mesz wyciętą część zabudowań, dorysowujące się tło (wysokie wiezowce), nierówną animację czy naprawdę rozbabrane, niewygladzone powierzchnie (niska rozdziałka). Do tego ograniczono liczbę przechodniów, efekty świetlne czy np. zniszczenia dokonywane na otoczeniu. Brat z dopasionym PC to więc solidna tragedie. Jesli netomiast nie zobaczysz pierwowzoru, konwersja na maszynkę SONY wyda Ci się tylko średnia graficznie (mówię tu o jeździe po mieście) i łykniesz ją bez zbyt głośnego marudzenia. No, moze nie licząc długich i kilkakrotnie pojawiających się w obrębie jednej misji loadingow. Te potrafią wkurzyć. Wszystko to jednak nie zmienia faktu, za przedstawiona tu historia naprawdę wciąga, a misje po prostu angazują. Wystarczy odrobina dobrej woli.

SZKLANE OKO, GRAMOFON I MOJE WIDZIMISIĘ

Jest filmowo. To stwierdzenie przewinęło się już kilka razy przez ten tekst. MAFIA prezentuje się bowiem jako opowieść z dobrze dobranymi aktorami (wygląd, mimika twarzy). Niewidomymi aktorami - jeśli miałbym być precyzyjny. Po prostu wszystkie postacie w grze mają szklane, nieruchome oczy. Dlaczego? Bo developer nie lubił, jak ktoś krzywo zerkał na niego w metrze? Nie mam pojęcie. Na szczęście strona audio w pełni zadowala, skutecznie podbijając klimat gangsterów w kapeluszach i kul świszczących z karabinów Tomphson. Swingowe, jazzowe, a czesem bardziej podniosłe, dramatyczne wstawki idealnie pasują do tamtego okresu i wbijania się starymi automobilami w zaskoczonych przechodniów. Wprawdzie w furach nie montowano wtedy jeszcze radia, ale w jednej ze wspomnianych misji trafisz na gramofon. Zawsze coś.



Scenariusz MAFII, choć mocno liniowy, po prostu rusza. Nie ma w sobie specjalnej sztuczności, posiada za to klimat i nie taką znowu małą dawkę brutalności (twerz kolezki masakrowanego o jego własny samochod wygląda przekonywująco). A mimo to nie jest w stanie konkurować z przygodami innego Tommy'ego (Vercetti) oraz jego metropolią (Vice City). Raz, ze po za tymi głównymi 20 misjami nie ma tutaj rozbudowanych, bocznych questów. Dwa, że osobne tryby wyścigu oraz swobodnego rozbijania się po mieście niespecjalnie duzo oferują. Bo ile mozna jezdzić po wyznaczonych torach, ewentualnie bawić się z policją i rozwalać ludzi na ulicach (za gangolów dostajesz kasę)? Zabrakło innych zlecenodawców akcji pozwalających na swobodniejszą gangsterkę. Mimo tego polecam ten tytuł dość mocno - czuć, że w jego kolejnych rozdziełach ukryto to magiczne "coś". Gdyby tylko nie okrojono tek mocno wyglądu samego miasta. Do oceny końcowej dorzucam "+", bom człowiek z buszu i obiektywizm zakopałem w ziemi, dociskając kamieniem. Rzeklem.

Ps. Wkrótce pojawi się tez wersja na Xbox'e, oferując zdecydowanie lepsze tekstury, krótsze loadingi, zaawansowane efekty świetlne. Idealna konwersja z PC? Jak tylko gra trafi w nasze łapska – damy znać.





PC WERDYKT Myszaq

GRYWALNOŚĆ 6 | PRZYSWOJENIE 8 | GRAFIKA 7 | **7+**

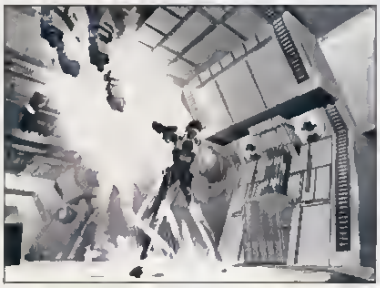
Spójna, dobra mafijna historia. Jakość konwersji słabiutka. Nie oglądać wersji na PC!

PLUSY	MINUSY
▲ mocny, mafijny klimat	▼ jakość grafiki
▲ świetna "piąsze" misje	▼ loadingi
▲ postacie, filmowa otoczka	▼ liniowość

WYMAGANIA: MAJK 7 | 1 GRACZ, MEMORY 501KB | HOSNIK – DVD



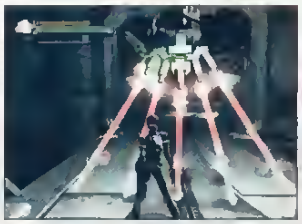




Podobają mi się eleganckie (choć oszczędne) białe sale, wirująca Vanessa, większe modele robotów. Nie podobają mi się... Huh - jest tego trochę!

Baby to normalnie chodzące zbiory wieloznaczności. Zawsze wyskakują z nimi w tak odpowiednich momentach, ze tylko obciążyć się betonem i walnąć do rzeki. Nawet w przypadku konsolowych produkcji nie ma lekko. Bo z jednej strony fajnie, ze laseczki śmigają mi na ekranie TV, wypinają się i skaczą, ale drugiej dopada mnie dylemat - lubię na nie patrzeć, ale nie nimi grać. Nie utożsamiam się wtedy, nie myślę "zabili mnie", "pójdę w lewo", "ale mam ryja" Łapiesz? Cieszę oko, ale już do samej rozgrywki nabieram pewnego dystansu. Nie inaczej było w przypadku PRODUCT NUMBER 03 ze stajni CAPCOM.

Arcadeowy shooter ze zgrabną laseczką w roli głównej. Tym właśnie jest P.N.03. Laseczką, która chyba świeżo co urwała się z jakiejś imprezki, po drodze w toalecie przywalając do nosa, bo cały czas tańczył. A jak nie tańczy, to przynajmniej rytmicznie podrygując. Normalnie non stop kiwa biodrkiem i rączką! Niewazne czy strzalasz, czy stoisz. Zabawna. Zresztą cale jej postać, obcisły neo-kombinezon, niemal baletowe ruchy ("śruby", wyskoki, złożenie do strzału, pozy przy odpalaniu broni specjalnej) prezentują się ciekawie. Kobietka jest seksowna i fajnie trzęsie tyleczkiem - ot, co! Przyjemnie. Jeszcze przyjemniej byłoby jednak, gdyby pomysł ekipy z CAPCOM w tym miejscu nie zawinął się w sreberko i chłopaki dorobili do tego coś więcej niz schematyczna, powtarzające się levele. Ale widocznie ktoś za mało tłukł ich bambusową pałą.



Najbardziej, bo już na wstępie, irytuje sterowanie. Gra wrzuca Cię w świat, gdzie śmigasz jako super zwinna, wyluzowana najamniczka, ale gdy chcesz odstawić kilka efektownych akcji - pojawia się ściana. Owszem, Vanessa potrafi robić uniki elegancko wirując nóżkami, skakać z przerzutem, padać na ziemię tym niemniej. Po kazdej pojedynczej akcji pojawia się minimalne opóźnienie, a do tego (uwaga - teraz będzia najlepsze) strzelać można jedynie w bezruchu! Musisz stać w jednym miejscu, by razić wroga. Rewelacja. Wprawdzie po jakimś czasie można się do tego przyzwyczaić, działając na zasadzie: przyczajka za osłoną terenu/załamaniem ściany, wyskok, dłuższa seria, przyczajka..., ale to przeciez nie o to chodzi. Dynamiczna wymiana ognia straciła w tym miejscu na swojej lekkości, nieskrępowanym powarzu. I nie zmiania tego ani opcje umożliwiająca zakup innych kombinezonów (nowe ataki specjalne - pociski odbijające się od wszystkich powierzchni, fala uderzeniowe itd.), ani wycinania przeciwników łączące się w specjalnie punktowana combosy. Szkoda.

Co by nie mówić o wrzuconych tu levelach, jedno trzeba przyznać - designerzy mieli koncept, wizję przewodnią. Ich futurystyczna, opanowana przez militarny system kolonia miejscami naprawdę prezentuje się stylowo. Białe, minimalistyczne hale, pełne pyłu, skał i zardzawiałych konstrukcji tereny otwarte, jakiś obdrapany plac, ciągnące się stalowe kładki, puste baseny o płynnie wznoszącej się podłodze - brzmi nieźle, prawda? Kruczek wbił się dość sprytnie. Wszystko oparto bowiem na jednym schemacie.



Jeśli biegniesz przez industrialną, zamkniętą część to mijasz kilkanaście bardzo do siebie podobnych, połączonych pokoi, jeśli przez skalny wąwóz to składają się na niego niemal identyczne sekcje. I, pomijając kilka lekko platformowych motywów, wszędzie robisz dokładnie to samo - rąbiesz do kolejno pojawiających się robotów. Uwierz mi, nawet najładniej opracowany, zmieniający swoje okrycie tyleczek nie jest w stanie zetrzymać ostro wkradającej się tu monotonii. Oszczędność wystroju, powtarzające się tekstury i ogólny brak rozmachu tylko dokładają swoją cegiełkę.

Ciężko powiedzieć jakie właściwie miejsce na rynku video miał zająć P.N.03. CAPCOM chciał wydać uproszczoną, futurystyczną wariację swojego DEVIL MAY CRY 2? Nieco inną wersję DINO CRISIS 3, gdzie cały czas śmigasz przed siebie? Po co, skoro już wspomniane, wcześniejsze produkcja nia za bardzo im wyszły? Teraz to nawet walki z bossami (wielki mech, system obronny generatora, grupa kroczących maszyn szturmowych) nia oparły się zbyt dosadnie podanej schematyczności. Szkoda, bo pomysł na roztańczoną, zgrabną laseczkę był do naprawdę solidnego rozwinięcia. . □

P.N.03
PRODUCT NUMBER

WERDYKT Wyszoqu

CAPCOM | STRZELANINA



5+

Futurystyczny bulet z zalotenia, schematyczne jatko w praktyce. Pograsz 30 min.

PLUSY	MINUSY
▲ zgrabniutko bohaterka	▼ sterowanie
▲ trailer VIEWTIFUL JOE :)	▼ schematy, monotonia
▲ styl grafiki	▼ oszczędność grafiki

OCENY: MAJĄ 7- | 1 GRACZ, MEMORY SBL

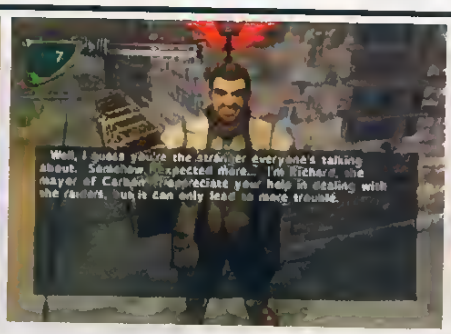


Za udostępnienie gry dziękujemy firmie Suskom

Fallout: Brotherhood of Steel

FALLOUT... Posiadająca trzy odsłony seria, która na stałe już zapisała się na kartach historii gier komputerowych. Tytuł, który Gracze cenią niezwykle wysoko i kojarzą jako jeden z najbardziej nietuzinkowych eRPeGów, który po latach nie stracił nic e nic ze swej niesamowitej grywalności. W tym przypedku posiadacze konsol mieli neprawdę czego pozazdrościć pecetom - ele czes świetności FALLOUT chyba przeminął wraz odejściem ludzi stanowiących trzon wybitnego developere, grupy Bleck Isle. Tymczasem na konsole Xbox oraz PS2 trafił FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL. Czy jest to gra godna swego tytułu? Przyjrzyjmy się bliżej tej wzbudzającej wiele kontrowersji pozycji.

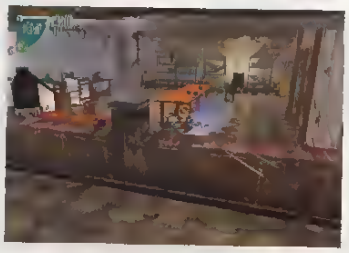






A LONG TIME AGO IN A GALAXY FAR, FAR AWAY...

Nie, nie, to zdecydowanie nie ta bajka. Zadnego słodzenia o Mocy i szlachetnych wojownikach, rozsadzanie wszystkich baz od środka - i zadnych sympatycznych pipczących robotów, nawet protokularnych. Zamiast tego brutalny post-nukleerny, cyberpunkowy kilmet, niemalza doszczętnia zniszczone i wysuszona na wiór ziamia, dwugłowe krowy, "trójjajowa murzyny", przadstawiciele fan-kiubu Jasone z "Piątku 13-tego" oraz cała masa innych, znacznia mniej przyjaznych popromiennych mutantów. A to wszyatko okraszona beztroską, propagandową otoczką lat 50. i słynnymi, niezwykle charaktarystycznymi ikonkemi. Brud, brak skrupułów, cwaniactwo, dziwki, dealerzy narkotyków i handlarze bronią na ulicach - oto świat FALLOUT, w nim będą toczyły się Twoje przygody Wcielesz się w rolę niskiego rangą członka "Brotharhood of Stael" - zrzeszania starającego się utrzymać jako taki porządek, który przybywo do pewnej osady w calu nawiązania kontaktu z peledynami tego bractwa. Poszukiwenie doprowadzą Cię do odkrycia pewnego spisku mutantów, a nasza postać zawita w zniszczonaj metropolii, a nawat w "vault", czyli rozbudowanym podziamnym kompleksie służącym ze schron przeciwatomowy. Do wyboru masz trzy postacie, które poza pojedynczymi skilami datarminującymi skutaczność uzywanie danago rodzaju broni, są dość do siebia podobne i posiadają niamalże identyczny zestaw skillów. Ot, wiaiki Murzyn nie moze korzystać z broni typu "duel" (np. trzymana jednocześnia dwa pistolety meszynowa), ala ze to ma dostęp do ciężkiego uzbrojenie, u zwinnaj laski ta sprawa przedstawia się zupalnia na odwrót, a najbardziej charakterystyczną cachą ghoule jest to, że radiacja nia zabija go, lecz ieczy. Jak pewnia zoriantowałaś się już po screenach, F·BOS znacznia bardziej przypomina gry typu BALDUR'S GATE, niz oryginalne FALLOUTy. Widok z góry, sporo biegania i skakania, zailczania określonych quastów, trochę gadania, no i oczywiście niezliczone walki z róznorodnymi przeciwnikami. Choć dostępna jest taz pokaźna ilość zabawak służących do walki wręcz, to jednak ogromny arsenał broni palnej wyraźnia kiaruja charakter rozgrywki w stronę strzelaniny, mogącej przypominać takie pozycje, jak kultowy LOADED. Tyle tylko, że jest tu znacznie więcej aksploracji poziomów, a nasz podopiaczny zyskuje doświadczania i punkty umiejętności, które rozdysponowuje na 15 podstawowych skilów (+3 charakterystyczna dla postaci). Warto tez wspomnieć, ze F·BOS oferuje tryb Multiplayer dla dwóch Graczy naraz. Skojarzenie z BALDUR'S GATE są tym bardziej uzasadnione, za gra śmiga na engine'a tego stynnego RPG-a. Wszystko chodzi płynniutko, wygląda naprawdę niaźle i przede wszystkim astatycznie, ela nie zaskakuje niczym nowym. Największe jednak rozczarowania wzbudza oprawa dźwiękowa. Wprawdzie wszystkie dialogi wypowiadana są wprost kapitalnia, ale o pomstę do niaba woła kwestia rozwiązania podkładu muzycznago INTERPLAY dało ciała na niawiarygodną skalę i zmarnowało ogromny potencjał, mając do dyspozycji tak potężne kapale, jak Slipknot czy Skinlab. Przaz większość czasu jast po prostu.. absolutnie cicho. Brakuje nawat jakiegoś ambiantowego podkładu, a ww. kapale udziałają się tyiko przy kluczowych momentach, np walkach z bossami.



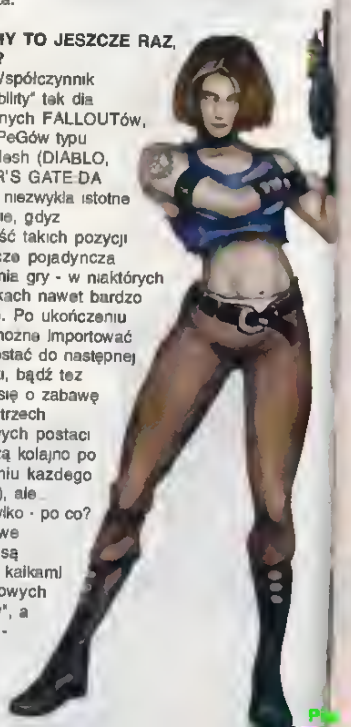


SHIT! FUCK! W DĘ JEŻA!**

FALLOUTy zawsze kojarzyły się taz z dość bezkompromisowym i bezpośrednim ukazaniam pawnych spraw (seksu, pornografii itd.), a takze z dość wyraźnym okrucieństwem. Z pewnością kazdemu, kto widział, zapadło w pamięci intro do F2, w którym to miła atmosfera towarzysząca opuszczeniu przez pewną rodzinkę schronu atomowago zostaje brutalnie przerwena - ludzi przyjaźnie machających rękoma w stronę swych "wybawców" kosi bezlitosna sena z mini-guna. Nie inaczej jest taz w przypadku F·BOS. Uświadczysz tu m.in. scenę masowej agzekucji przeprowadzonej na niawinnych cywilach, a juz na samym początku gry mozna spotkać "lodocznicę", która za drobną opłatą zaopiakuje się Twym największym przyjacielem. W grze jast sporo krwi i okrucieństwa (widok lazących w magazynia zwłok młodej dziewczyny nadzartej przez przerośniętego szczura wzbudza ciarki na placach), a ponadto ilości soczystych przekleństw miotanych przez rózna postacia wprost nie idzia zliczyć. Kwestie gustu, czy zaliczyć to na plus, czy taz minus gry, ale jadno jast pewne: idealnia komponuja się to z klimatem przedstawionego świata.

ZROBIMY TO JESZCZE RAZ, BITCH?

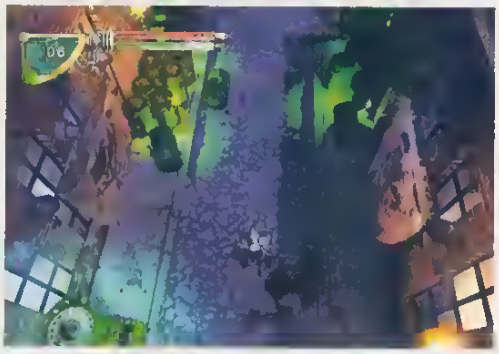
Cóż... Współczynnik "raplayebility" tak dla oryginalnych FALLOUTów, jak i eRPeGów typu hack'n'slash (DIABLO, BALDUR'S GATE:DA etc.) ma niezwykla istotne znaczenie, gdyż żywotność takich pozycji przekracze pojadyncza ukończania gry - w niaktórych przypadkach nawet bardzo znacznie. Po ukończeniu F·BOS mozna importować swoją postać do następnej rozgrywki, bądź tez pokusić się o zabawę którąś z trzech bonusowych postaci (dochodzą kolajno po ukończeniu kazdego rozdziału), ale... pytanie tylko - po co? Dodatkowe postacie są niamalza kalkami podstawowych "chopków", a poza tym - niastety,



F BOS leży w kwestii wszelkich "secretsów". Jest tylko jeden ukryty boss, a jeżeli chodzi o rzeczy, których nie można kupić, to możesz znaleźć dokładnie JEDEN dodatkowy pancerz i kilka broni, które można policzyć na palcach, a wśród których naprawdę istotne okazują się tylko trzy (Shredder, Mini-Nuke i Meat Cannon... i w sumie tylko ten ostatni jest tak naprawdę ukryty), bo resztę wkrótce po znalezieniu będziesz mógł zastąpić lepszym ekwipunkiem. Zaliczenie wszystkich side questów nie nastręcza trudności, może tylko poza zawodami gladiatorów, ze ukończenie których notebene nie otrzymujesz jakichś specjalnych przedmiotów, tylko kasę. To po pierwsze. A po drugie kolejne przechodzenie gry nie oferuje Ci absolutnie ZADNYCH dodatków, czy to pod postacią nieco zmienionej/rozbudowanej fabuły, side questów, czy też ekwipunku. Nawet za zaliczenie przygody na najwyższym poziomie trudności (Apocalyptic) nie dostaniesz nawet najmniejszego bonusu. Naprawdę, nie widzę żadnego powodu, dla którego warto byłoby po tych kilkunastu (najwyżej)

Gra przeznaczona dla osób powyżej 18. roku życia - podobnie jak i recenzja. W końcu nie na miejscu jest używanie określenia "doszło do intymnego zbliżenia", gdy mówimy o uciechach z prostytutką.

godzinach wystartować grę od początku. F BOS nie jest w stanie konkurować z innymi eRPeGami/hack'n'slash, a z pewnością nie jest tytułem który zadowoliłby fana serii. Niemniej jednak jest to dość przyjemny shooter, który nie stanowi konkurencji dla nowego BALDUR'S GATE, a rzeczej alternatywę ze względu na swój zdecydowanie strzelankowy charakter □



To nie RPG



Z początku myślałem, że będzie to coś na miarę BALDURa, tyle że w klimatach industrialnych, zresztą zastosowano ten sam engine graficzny i nawet te same menusy, jednak wyszło na to, że kansolowy FALLOUT to nic innego, jak prosto strzelanka z nikłymi elementami RPG, zwłaszcza że każdą z trzech postaci gra się niemal identycznie. Niezły klimacik i ostre, rozwalające teksty, jednak zdecydowanie wolę drugiego DARK ALLIANCE.□ [star]

Ocena: 7=



Jeden z najwspanialszych RPG-ów w historii...

O, zdecydowanie tak, co dotyczy przede wszystkim dwóch pierwszych części - wyśmienity F TACTICS jest bardziej grą strategiczną, niż RPG. Na czym polega fenomen FALLOUTa? Pomijając niezwykle urzekający, solidnie udzielający się post-apokaliptyczny klimat bogaty świat i 'dorosłość' gry (seks, narkotyki, brutalność, przekleństwa) siłę tych tytułów tkwi przede wszystkim w trzech rzeczach. Po pierwsze, oferująca szereg różnych zakończeń wspaniała, wciągająca fabułę. Po drugie, wprost niezliczona ilość questów, sekretów, broni (blisko 100) i różnorakich bonusów, jakie można zdobyć - nawet samochód! Przy każdej kolejnej rozgrywce możne odkryć coś nowego, gdyż wydarzenia uzależnione są od tego, jakim jesteśmy człowiekiem (reputacja, karma, inteligencja, charyzma)! I po trzecie, wprost GENIALNIE rozwiązany system oferujący niewiarygodnie bogate możliwości tak tworzenia, jak i rozwoju własnej postaci. Poza podstawowymi cechami (7 cech głównych, 18 umiejętności i cechy wyróżniające np. szybki metabolizm, duża postura, sex appeal) w trakcie awansowania na coraz wyższe poziomy doświadczenia, co 3 - 4 levele stajemy przed wyborem specjalnych zdolności, jakie możemy posiąść - a jest ich ponad 70 (np. snajper, znajomość anatomii)! Gry nie postarzały się z upływem lat, grafika nawet dziś prezentuje się całkiem przyzwoicie (izometria), więc jeżeli jeszcze w to nie grałeś nadrób zaległości jak najszybciej - pakiet obejmujący pierwsze dwie części można dostać za śmieszne pieniądze. [kah]







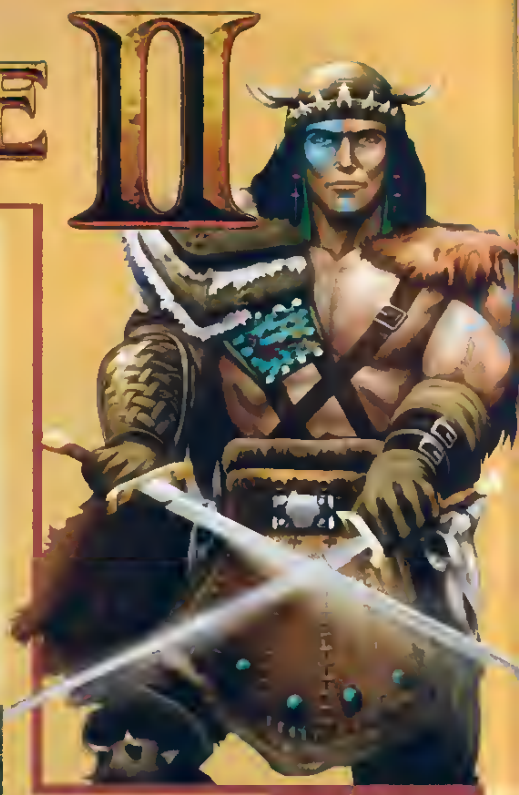
Termin wydania wersji PAL - 12 marzec



FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate

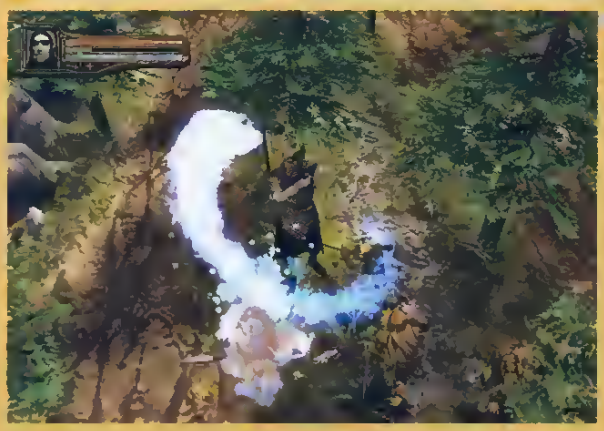
DARK ALLIANCE II



'GOBLIN UNIÓSŁ RĘCE NAD GŁOWĘ I SKRZECZĄC POTRZĄSNĄŁ TRZYMANĄ W NICH WŁÓCznią. TRZY SZYBKIE KROKI I GŁOWA STWORA ODLECIAŁA SZEROKIM ŁUKIEM, ZACHOWUJĄC JESZCZE PRZEDŚMIERTNY GRYMAS ZDZIWIENIA NA TWARZY. TRZY INNE, ZIELONE KREATURY STAŁY PRZEZ MOMENT Z PODOBNYMI MINAMI, PO CHWILI JEDNAK RUSZYŁY W MOIM KIERUNKU Z NIEZAPRZECZALNYMI WYRAZAMI WROGOŚCI NA SWYCH POMARSZCZONYCH OBLICZACH. ALEŻ TE GOBLINY GŁUPIE - POMYŚLAŁEM BIORĄC ZAMACH JOYPADEM.'

tało się - wielke jatke goblinów, umarlaków i wielu innych stworów rodem z Forgotten Raalms powracal Znów spadną głowy i poleje się krew! Twórcy szumnie zapowiadali zmiany jakie miały dotknąć drugiej odsłony spisku wymierzonego w miasto Baldur's Gate, rowniez w czasie gry mozna przeczytać pełną dumy informację o ponad 100 000 roboczogodzin spędzonych nad tworzeniem tego eRPeGe. Jak jednak jest w rzeczywistości, tego dowiecie się z ponizszej recki

Fabuła pierwszego BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE prowadziła nas przez szereg zróżnicowanych i nie powiązanych ze sobą krain, oferując liniowy, acz ciekawy wątek i nieoczekiwane zakończenie, które pozostawiało po sobie uczucie pewnego niedosytu - właśnie na drugą część Niestety w drugiej odsłonie sem już od pierwszych minut wiemy, o co się dokładnie rozchodzi i z kim będziemy mieli do czynienie na koncu, pozostają nam więc jedynie środki do osiągnięcie celu, zgrupowane w szereg połączonych w rozdziały questów Widać, ze twórcy sterali się uczynić rozgrywkę nieco mniej liniową, oferując zarówno wybór kolejności wykonywanych zadań (przynajmniej niektórych), jak i kilka pobocznych misji (a raczej terenów), które jednak zalicza się dość szybko (choć możne powterzać w kolejnych rozdziałach), a główny wątek i tak pozostaje liniowy



cokolwiek by nie robić Interesująco przedstawiają się jedynie oddzielne i różne od siebie questy dla kazdej z postaci, polegające początkowo na łozeniu pewnych sum pieniężnych, by w rezultacie (w trzecim akcie) prowadzić do bonusowej lokacji, po zaliczeniu której dany boheter moze używać nowych, unikalnych technik i czarów Taki bonus to ja rozumiem. Czego by jednak nie powiedzieć o fabule, w grach typu RPG akcji, takich właśnie jak BG DA2, liczy się przede wszystkim same właśnie akcja oraz klimat budowany m in dzięki odpowiedniej oprawie i udźwiękowieniu

Akcji w nowym BALDURSie mamy wiele, znacznie więcej niż w pierwszej części, I choć grę można ukończyć w niecałe 20 godzin (dla przypomnienia - "jedynkę" w 10), to jednak aż pięć postaci do wyboru oraz mozliwość zmierzenia się z poziomem Extreme (ponownie) zapewnie rozrywkę na długi okres czasu Wydłużona rozgrywka to przede wszystkim zasługa rozległych skomplikowanych i wielopoziomowych labiryntów, w których oprócz stworów, skarbów i pułapek można natrafić zarówno na tarasujące drogę barykady, jak i bezdenne przepaście, z tego tez powodu w grze zaimplementowano mozliwość skakania Eksploracja jest zdecydowanie ciekawsza, niz w pierwszej części, choć z drugiej strony irytuje dosłowne "manie pomroczna" twórców - w większości dungeonów jest ciemno jak w d. , co moze i wydaje się logiczne bo tez czemu ma być jasno w zapomnianej kopalni, jednak pochodni nie znajdziesz w grze ani grama Tam jednak, gdzie nie panują mroki, w oko wpada znakomite oprawa graficzna, oparta zresztą na engine'ie z "jedynki", dodatkowo usprawnionym możliwością obracania kamerą w kazdym niemal momencie Ponownie natrafimy na błyszczące marmury, obsypane detalami (czy raczej liśćmi) drzewa, czy tez mistrzowsko wykonaną wodę, no i oczywiscie dokładne i stylowe modele postaci i stworów, dopieszczone az po ich latające kończyny, urwane głowy, czy krew rozbryzgującą się po posadzce Ową znakomitą grafikę uzupełnia równie znakomite udźwiękowienie, pozbawione co prawda równie fantastycznego motywu przewodniego, co pieśń z Elfsong Tavern z





DIABLO dla ubogich



No i mamy ciąg dalszy bezmyślnej młódki; po cichu wierzyłem, że jednak będzie to choć w małym stopniu przypominało oryginał z PC. Niestety kolejny raz się zawiodłem - ponownie licencja D&D zwyczajnie została pokpiona. Swoboda rozgrywki ograniczona do minimum, pozorna nieliniowość (od biedy kilka sub-questów). Postacie żywcem wyjęte z DIABLO 2, jak i również "nowy" system udoskonalania uzbrojenia No plus warto odnotować sporo nowych umiejętności dla poszczególnych postaci oraz ukryte komnaty. To gra to klasyczny Hack'n'Slash, więc jeśli spodziewasz się rasowego RPG-a, źle trafiłeś. [m@jk]

Ocena: 7

Pła

"jedynki" (zresztą odwiedzamy teraz inną gospodę), jednak nadal tworzące znakomity klimacik. Pomijając ryki, skrzeki i zawodzania stworów oraz efekty dźwiękowe towarzyszące atakom, odgłosy tła często wywołują przyjemny dreszczyk na plecach, zwłaszcza gdy w jaskini jest ciemno i niebezpiecznie. Podobnie wysoką klasę, co w pierwszej części, prezentują podkłady głosowe dla spotykanych NPC, zresztą ze część z nich odpowiedzialni są ci sami aktorzy, jako ze niektóra postacie występują w obu częściach.

Klap, klap, klap - przyklasnąć można zmianom poczynionym w systemie tego eRPeGa, zwłaszcza mając na względzie nierówne zdolności postaci z pierwszej części. Co prawda nie zmienił się wiele ani zręcznościowy system walki, ani też model rozwoju postaci, jednak poszczególne umiejętności oferują teraz większa pole do popisu zarówno w walce, jak i przy tuning naszego herosa. Po pierwsze, wprowadzone zostały combosy, które dany wojownik może wykonywać po uzyskaniu odpowiedniej rangi we władaniu określonym typem broni (wykonuje się je prosto - poprzez "meshowanie" kl. "X"), ponadto większość zdolności wykazuje swoją przydatność we wszystkich atapach gry (choć i tak wykorzystuje się te najlepsze), a zawodników można szkolić dwoma (zazwyczaj) drogami. Dla przykładu, nekromanta może specjalizować się w czarach dystensowych (Enervation, Life Drain, czy Flaming Arrows) albo w tzw. atakach dotykowych (Vempinc, Ghoul lub Chill Touch); oczywiście jeśli mamy punkty, możemy wykupić je wszystkie. W danej chwili Gracz może korzystać z pięciu ataków lub czarów, a to dzięki specjalnemu panelowi, otwieranemu za pomocą odpowiedniego klawisze, w który to władować można cztery wybrane skille (piąty dostępny jest z przewijanego menu). Skoro już jesteśmy przy postaciach, to oprócz wspomnianego ulubieńca umarlaków (działającego tym razem w słusznej sprawie) do dyspozycji mamy również parającą się zarówno magią, jak i mieczem kleryczkę, potężnago barbarzyńcę, drobną lecz zabójczą mniszkę oraz brodatego krasnoluda, który zamiast wyzynania goblinów za pomocą dwuręcznego topora preferuje strzelanie z kuszy oraz zakradanie się chyłkiem z "granatem" w gerści. Dodatkowo, abstrahując od możliwości gry dwuosobowej, część z postaci potrafi przywoływać własnych towarzyszy, np. nekromanta ożywia pokracznego szkieleta, a kleryczka tworzy magiczny miecz. Kolejną trafioną innowacją jest możliwość tworzenia własnych przedmiotów magicznych, a nawet konieczność takich działań, jako ze zarówno w sklepie jak i podczas eksploracji ciężko na takie trafić. Owe upgrade'owanie broni lub pancerzy polega na wkładaniu w nie różnorakich klejnotów, łącząc je za magicznymi Runa Stones, co czynić można wyłącznie w sklepowym warsztacie. Taka operacje wymega oczywiście znalezienia lub zakupienia odpowiednich kamyków, a i sama z siebie jest dość kosztowna (niektóra postacie posiadają umiejętności redukujące owe koszta), lecz konieczna jeśli chcemy otrzymać bonusy do wybranych paramatrów, zadawać bronią obrażenia z odpowiednich żywiołów lub chronić się przed takowymi, a nawet podnieść rangę niektórych zdolności i ataków. Patent może i nie nowy, może i niezbyt rozbudowany, lecz dający większą satysfakcję z grania poprzez eliminację konieczności "sępienia" na odpowiednie łupy.

Druga odsłona serii BALDUR'S GATE na PS2 może nie rzuce całkiem nowego światła na znaną z "jedynki" rozgrywkę, ofaruje jednak zarówno dłuższą, jak i bardziej rajcującą eksplorację labiryntów, eliminecję stworów oraz szkolenie postaci, szkoda jednak ze w clanu zdecydowanie słabszej, gdyz przewidywalnej fabuły, w której twórcy ponownie pozostawili sobie otwartą furtkę do następnej części, do kolejnego zagrożenia wymierzonego w Bramę Baldura. Mam nadzieję, ze podadzą odpowiednie usprawiedliwienie fabularne, gdyz newet pomimo szacunku, jakim darzę tę grę, trzy części traktująca niemal o tym samym to dla mnie już kapkę zbyt dużo. Ogólnie rzecz biorąc BG: DA2 cenię o pół oczka wyżej, niż pierwowzór sprzed dwóch lat i polecam zwłaszcza miłośnikom mrocznych klimatów fantasy oraz nieskrępowanej jatki.□











BLACK ISLE studios

Klątwa Czamej Wyspy?

Na początku grudnia ubiegłego roku świat obiegła treść oświadczenia jednego z byłych pracowników Black Isle, z której wynikała, że dni twórców serii Baldur's Gate, Icewind Dale czy Fallout, są policzone. Po tygodniu burzy wśród fanów firmy, okazała się, że sprawa wcale nie jest tak klarowna. Jedyny potwierdzony fakt z Black Isle odeszła większość „starego" zespołu, który w przeszłości pracował nad największymi tytułami firmy. W połowie grudnia głos w sprawie zabrali ludzie z Interplay (wydawca BI), którzy stwierdzili, że developer nadal „żyje", jednak od tej chwili jedynie jako marka (brand name) pod parasolem Interplay. Z praktycznego punktu widzenia oznacza to więc, że pewne gry tworzone będą formalnie przez studia całkowicie podległe dystrybutorowi, ale ze względów marketingowych całość może być sygnowana marką Black Isle. Oczywiście Graczy najbardziej interesował los tytułów w fazie produkcji. Jedni mówili, że wszystko przepadło, inni, że nic podobnego. Dziś wiemy już przynajmniej, że zarówno Fallout: Brotherhood of Steel jak i Baldur's Gate: Dark Alliance II są gotowe, co więcej – resztki sił z Black Isle, które pozostały w Interplay, mają teraz skupiać się na tworzeniu gier na konsole, bo taka jest aktualna strategia dystrybutora. Tymczasem gracze PC-tów zgrzytają zębami nad przyszłością Fallout 3 oraz Baldur's Gate 3 (plotki). Wiadomo, że w przypadku tego pierwszego tytułu trwały zaawansowane prace, a pod koniec grudnia nawet sam Interplay uspokajał, że gra trafi na rynek. Nie zmienia to faktu, że wokół Black Isle powstało spore zamieszanie i dziś w zasadzie nie wiadomo, czy firma ta nadal istnieje, czy jest tylko widmem pełniącym rolę plakietki reklamowej gier Interplaya. [owe]







WERDYKT Stara

BLACK ISLE | ACTION RPG

9 9 7 8

8+

Jeszcze liczniejsze i bardziej zajadłe gobliny czekają na ostrze Twojego miecza!

PLUSY	MINUSY
▲ klimat i głupie gobliny	▼ wszędobylska ciemność
▲ poprawiony, bardziej grywalny system	▼ liniowa fabuła bez niespodzianek
▲ dłuższa rozgrywka	

AGENT: KILU 8+, COX 8 | 1-2 GRACZY, MEMORY 443KB | NOŚNIK DVD

Pla



O ile w MDK było śmiesznie, w GIANTS zabawnie, to w A&D Gracz będzie sikał po nogawkach, gryzł oparcie fotela i krztusił się herbatą dosłownie co chwilę!



Armed & Dangerous



Niewiele mamy na konsole beztroskich strzelanin obleczonych w humor i liczne gagi. Niegdyś było to MDK, teraz w rzeczony klimat wpisuje się ARMED & DANGEROUS, wprost od twórców utrzymanego w podobnej konwencji GIANTS. I fajnie byłoby, gdyby ów humor stał obok wciągającej strzelanki i swietnej oprawy A/V. A wygląda na to, że humor, owszem, ale czymś kosztem.

A należy dodać, że również mało która gra pozwala wcielić się w osobnika o swojsko brzmiącym imieniu Sam? Sneke? W A&D kierujemy... Romanem! Nie, zabawa nie polega na przesiadywaniu pod monopolem i mini-grach polegających na piciu "szato de jabol", rocznik bieżący. Roman jest szefem złodziejskiej szajki Lionhearts, której kolejnym celem jest zdobycie Book of Rule. Rzecz jasna akcja szybko nabierze rozpędu i generalnie "dzieje się". Ekipa Romane jest dość... hm... specyficzne. Jonesy, Q i Rexus z miejsca znajdują miejsce w panteonie najbardziej wykręconych postaci w grach video (patrz screen powyżej po prawej).

Rozgrywka sprowadza się do wybicia wszystkich ruchomych obiektów. A niekiedy prawie wszystkich, jeśli w misji towarzyszą Graczowi kumple. Można im wydawać proste polecenia: atak, bądź obrony, ale w gruncie rzeczy nie są potrzebne ani trochę. Lista objective'ów dodana jest nieco na wyrost, bo w tak naprawdę chodzi tylko o beztroską eksterminację. Choć zdarzają się etapy, w których trzeba przez określony czas bronić wyznaczonego terenu bądź któregoś z towarzyszy. Na lavelach porozmieszczane są knajpy, w których można znaleźć nowe elementy uzbrojenia bądź gadżety niezbędne do ukończenia misji (a także zachować stan gry). Poza standardowymi pukawkami Roman używa też mocno niekonwencjonalnych sprzętów - choćby korby, którą wbija w ziemię, obracając tym samym obraz w telewizorze do góry nogami. Wrogowie spadają na dół a po chwili perspektywa wraca do normalnego widoku. Tego typu nieprzeciętnego sprzęcicho jest więcej.



Największą siłą gry jest humor. O ile w MDK było śmiesznie, w GIANTS zabawnie, to w A&D Gracz będzie sikał po nogawkach, gryzł oparcie fotela i krztusił się herbatą dosłownie co chwilę! Już sama intryga jest podana z namacalnym dystansem, a wszelkie cut-scenki to absolutne mistrzostwo świata. Pomijając dosłowność niektórych kawałków (bo czyż można dopatrzyć się filozoficznej metafory w nosorozcu biegającym z jednym z bohaterów w d*pie?), tak uwagi na temat Wacków czy odmiennych zachowań seksualnych po prostu rozbrajają. W żadnej innej grze nie naśmiałem się tyle, co tutaj - be, złapałem się na tym, że grałem głównie po to, by posłuchać kolejnej pasjonującej dyskusji!

Lokacje mają bardzo ciekawy i zróżnicowany design. Często jest to wizualny misz-masz, ale podany w ciekawy sposób - choćby pagody powtykane między bitewne zgliszcza. Drażni framerate, animacja nie utrzymuje nawet 30 klatek na sekundę! Ambiwalentne uczucia mam odnośnie interakcji z otoczeniem. Niby na ścianach można utworzyć z dziur po pociskach własne inicjały, niby efekt wybuchu każdej bomby ma swoje odzwierciedlenie w wyglądzie otoczenia (i bynajmniej nie znikę ono po kilku sekundach), ale z drugiej strony nie można użyć skrótu czy skoczyć w szczelinę, jeśli nie zaplanowali tego programiści. Choćby znajdowało się ono tuż obok, bez żadnej przeszkody która by je oddzielała. Denerwuje mnie też fakt nienaturalnego znikania wrogów, ale taki już jestem bezwzględny - wa wszystkim chcę widzieć pietyzm, choćby tylko koncepcyjny, niekoniecznie wizualny.

Gra rozkręca się z czasem, i w podobny sposób ewoluowała moja ocena. Początkowo byłem skłonny postawić nie więcej niż "6", ale z każdą kolejną chwilą tytuł zyskiwał w moich oczach. Warto dodać, że jest to gra trudna i byle żółtodziób zniechęci się już przy pierwszej misji. To jednak poczytuję jako plus, gdyż wśród papki banalnych i łatwych tytułów łatwo się czasem napocić przy czymś takim.











WERDYKT Kosa

LUCASARTS | STRZELANINA

6 | 7 | 7

7

Proste w założeniach, trudne w praniu. Gagi rzucają na ziemię!

PLUSY	MINUSY
▲ H-U-M-O-Rili	▼ graficzne upieszczenia
▲ wysoki poziom trudności	▼ w gruncie rzeczy pryzytywna rozgrywka

OCENY: 1 GRACZ

Drużyna Romana pije od rana



Czarny humor i pojechane pomysły od pierwszej minuty "powiewający" pies i szklane gały knypka (intro) rozwalą nawet trzezwego. LUCASARTS paraduje motywy z własnych filmowych produkcji (np. by rozmrazic towarzysza chłopaki postanowiają umieścić go we wnętrznościach leżącego opodal "zdechłego" (nie wiedzą, że tylko drzemie) stwora, tyle że... przez dziurę w zadku.) W czasie gry właściwej też wesoło jest, a to za sprawą niezłych gadżetów z użyciem których ekipa Romana (bo takie jest imię herszta bandy) sieje rozpierdziel zamiatasz budynki, wysadzasz w powietrze piechurów (kankretnie chłopaki latają wymachując łapami i drąc ryja), a jak już zniwelujesz teren, bierzesz się za pingwiny ("bo pa ca ta takie żyje".) Na i ta przygrywająca w tle falkowa myzyczka. [kujot]

Ocena: 7

RYTMICZNE PARTY

W chwili obecnej gatunek określany potocznie grami muzycznymi urósł do imponujących rozmiarów, dzieląc się na różne podkategorie. Najbardziej znane są gry rytmiczne wykorzystujące jako kontroler normalnego pada. Który Gracz nie słyszał o PARAPPIE, BUST A GROOVE, FREQUENCY lub AMPLITUDE? W tym miesiącu przyjrzymy się jednak tym bardziej zaawansowanym grom, wykorzystującym wszelkiej maści kontrolery.

Szaleństwo DANCE DANCE REVOLUTION rozpoczęło się w Japonii w roku 1998, gdy KONAMI wypuściło pierwszy automat DDR. Gra od razu zdobyła ogromną popularność, co zdopingowało twórców do wydania kolejnych remiksów gry, a także do przeniesienia jej na domowe konsole. To jednak tylko wierzchołek góry lodowej, gdyż pojawiła się cała gama innych pozycji. Do klasyki przeszły już BEATMANIA I GUITAR FREAKS, które z pewnością kojarzycie. Cieszy mnie niezmiernie pomysłowość twórców, którzy nie boją się wejść na rynek z coraz bardziej odważnymi patentami, i to nawet w samej Europie. Gry takie jak EYE TOY GROOVE czy KARAOKE STAGE/REVOLUTION dobitnie o tym świadczą. Piękno tych pozycji tkwi w prostocie odbioru, muzyce, a przede wszystkim w grupowej zabawie - kilka osób gromadzi się przed konsolą i wspólnie oddaje szaleństwu, rechocząc z wzajemnych sukcesów i porażek. Gry te potrafią zaciekawić sobą nawet osoby stroniące dotychczas od tej formy rozrywki.

W najbliższym czasie pojawi się kilka nowych propozycji, które udoskonalą przyjęte rozwiązania. Spodziewajcie się gier, w których trzeba będzie robić użytek zarówno z maty, headsetu, jak i kamerki do EYE TOY. Podobne deklaracje składają twórcy gry SINGSTAR, jak i specjaliści z SONY, którzy korzystając z popularności gier muzycznych, pracują intensywnie nad nowymi pozycjami. Nic tylko czekać i korzystać z tego, co w tej chwili leży na półkach sklepowych - a wybór jest imponujący! Zresztą zobaczcie, co przygotowaliśmy w tym miesiącu. A to tylko początek - już za miesiąc pokażemy Wam, jak zrobić w domu swoje własne instrumenty oraz matę do tańczenia. (mazzi)

■ Wszystko co trzeba wiedzieć o grach rytmicznych. Recenzje nowych tytułów, ceny, opinie...



Europejska branza gier w ubiegłym roku wykonała kolejny, prawdopodobnie największy krok w stronę nowego trendu gier, królującego od dłuższego okresu czasu w krajach azjatyckich. Już od kilku lat zauważyć można było rosnącą popularność gier tanecznych, ale prawdziwy boom właśnie się rozpoczął, w dużej mierze dzięki wielkiemu sukcesowi EYE TOY. Wraz z nim pojawiły się inne gry bazujące na prostych zasadach, i w sumie przeznaczone dla szerszej klienteli niż dotychczasowo, np. KARAOKE.

KARAOKE

● Karaoke Stage/Karaoke Revolution ● Karaoke Party ●
● Pop Idol/ American Idol ● Singstar

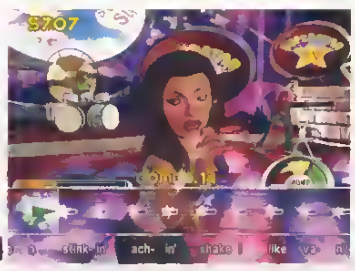


KARAOKE STAGE / KARAOKE REVOLUTION

Platforma: PS2 (USA) **Wydawca**: Konami/Harmonix **Data wydania**: III kwartał wersja PAL (K STAGE) **Ilość graczy**: 1-8

Od dawna zakochany jestem w znakomitym FREQUENCY, za które odpowiedzialny jest team HARMONIX, a po zeszłorocznym EXTREME PARTY nadal znajduję się pod silnym wpływem magii flagowej serii rytmicznych gier KONAMI, czyli DANCE DANCE REVOLUTION. Obie firmy połączyły siły, czego efektem jest novum na rynku gier muzycznych: pierwsza gra wymagająca sprawności w operowaniu głosem, wykorzystująca popularną na całym świecie zabawę w karaoke. Rolę kontrolera pełni tu specjalny headset, podłączany do portu USB w konsoli, z którym zetknęły się zapewne osoby grające w SOCOM (ja skorzystałem z urządzenia z oferty firmy Logitech).

Interfejs gry jest bardzo intuicyjny: u dołu ekranu widać podzieloną na frazy linię melodyczną, gdzie grubą kreską zaznaczone są wysokości partii wokalnych. Twoim zadaniem jest obserwować ich przebieg, bo cały czas brutalnie urywane skaczą w górę i dół, ewentualnie przytrzymane dłużej na jednej wysokości wymagają modulowania głosem. Niezbędnym elementem jest tu mała zielona igła, która nieprzerwanie wskazuje wysokość Twojego głosu w stosunku do przebiegu melodii. Początki partii zaznaczone są świecącym się punktem, co pomaga zachować poprawność rytmiczną w stosunku do specjalnej kreski/wskaźnika. Gracz oceniany jest przez pryzmat 4 poziomów trudności, które różnią się głównie długością paska combo, który mamy do wypełnienia (więc automatycznie wyższe poziomy wymagają większej precyzji śpiewu). Jerzy Stuhr słusznie prawił, że "śpiewać każdy może", jednak w przypadku KR należy ten pogląd zrewidować. Osoby z brakiem muzycznej wrażliwości, którym Gamera nadepnął na ucho, mogą mieć z masterowaniem piosenek spore problemy. Mała strzałka nieprzerwanie będą częstotliwość wyduszanych z naszych gardeł dźwięków i jest w tym bezlitosna - jeśli nie śpiewa się czysto, efektem są dołujące komunikaty "Miss" i mizerna punktacja, która uniemożliwia dostęp do różnych dodatków. Na samym dole cały czas przewija się podzielony - dla ułatwienia - na sylaby tekst piosenki. Gra nie zwraca jednak uwagi na poprawność słów, co stwarza cheaterom spore pole manewru w nabijaniu wyników. Nie ukrywam, że w KR fory dostają dziewczyny, co znalazło potwierdzenie podczas testów na moich ukochanych hostessach (dzięki, cuda *). Żeby wydusić z siebie niektóre kawałki, choćby "Girls just wanna have fun", musiałbym poddać się amputacji klejnotów i zaaplikować w pupę serię zastrzyków z estrogenu. Sytuację ratuje śpiewanie falsetem, choć piszczenie jak Big Gay Al z Southpark, szczególnie w towarzystwie kobiet, jest "troszkę" obciachowe.



W trybie Single na Gracza czeka tradycyjna opcja Arcada z możliwością wyboru spośród kilkudziesięciu piosenek, jak i Showtime, gdzie kawałki posegregowane są pod względem trudności (odznaczone to jest wskaźnikiem Complexity z narysowanymi mikrofonami) - trzeba pokonać łatwiejsze, aby dostać się do tych wymagających już konkretnych umiejętności. Na leniów czeka tryb Karaoke, gdzie wyczyny wokalne nie są punktowane i można zdzierać gardło do woli, bez strachu przed informacją "Game Over". Punkty dostaje się za wyśpiewanie danej frazy, a w miarę nabijania combosa licznik przyjemnie się kręci ukazując coraz większą wartość. Za 12 000 punktów otrzymuje się złote odznaczenie, natomiast 20 000 gratyfikowane jest platyną. Warto starać się wypaść jak najlepiej, gdyż otwiera się tym samym dostęp do bonusowych piosenek (w tym "Smooth Criminal" i znanej fanom Freq kompozycji "Science genius girl"), odblokować dodatkowe postacie, czy oglądnąć kilka ryjących berety filmików w komiczny sposób ilustrujących przebieg prac nad grą. Nie miałem możliwości testowania opcji Multiplayer, ale oferuje



Piła

Nazwa karaoke jest zlepkiem dwóch japońskich wyrazów: karappo ("pusty") i oke (skrót od wyrazu "okesutora", czyli "orkiestra"). Jak głosi plotka, karaoke wzięło swój początek w snack barze w Kobe. Podobno gitarzysta, który miał tam występować nie mógł zagrać z jakiegoś powodu, więc właściciel przygotował taśmy z akompaniamentem do których wokalista mógł zaśpiewać. Od tego czasu karaoke stało się skomercjalizowaną rozrywką, która wykroczyła daleko poza granice Japonii. Moda na zabawę z mikrofonem przeniknęła w końcu na rynek elektronicznej rozrywki. W Japonii pierwsze rzuty KARAOKE REVOLUTION rozeszły się w ogromnym nakładzie, a skośnoocy doczekali się już kilku remiksów. Nowa moda przeszła w końcu na Nowy Kontynent, gdzie odkrzaczona wersja gry z bardziej przystępnym repertuarem zebrała dosyć wysokie oceny w prasie. Jest to zaledwie początek, gdyż wkrótce ukażą się kolejne pozycje wykorzystujące ten patent - choćby gry łączące śpiewanie i tańce na macie. Zapowiada się sporo dobrej zabawy - w Kraju Kwitnącej Wisni z powodu kiepskiej izolacji akustycznej stworzono specjalne, izolowane pomieszczenia do śpiewania, by mieszkańcy stojących blisko siebie japońskich domów nie przeszkadzali sobie nawzajem. Czy podobna konieczność pojawi się również na naszym rodzinnym gruncie? Wszak śpiewać każdy może, ale... czasem lepiej nie działać wbrew naturze, która stworzyła osobnika do innych celów, niż rozbijanie szyb wolumenem swojego kakafonicznego rzęchu. [mazzi]

SINGSTAR

Śpiewać każdy może, ale i tak SINGSTAR zarządzi.

Platforma: PS2 **Wydawca:** Sony **Data wydania:** PAL - marzec 2004 **Ilość graczy:** 1-2



It's fun to stay at the YMCA
It's fun to stay at the YMCA

Z tą grą mieliśmy okazję zapoznać się podczas ubiegłorocznych targów ECTS. Ostatniego dnia imprezy wpakowałem się wraz z Shivą do kabiny z SING (bo pod takim właśnie tytułem była wówczas znana ta produkcja). Bardzo Sympatyczna Pani odpaliła nam jedną z piosenek. I pomykaliśmy na dwa mikrofony - "She's got it, oh baby, she's got it!", potem jeszcze "Like a Virgin" Madonny, ale to już nijak się miało do temperamentu performerów :)
Wrażenia są niesamowite! Gra analizuje rytmikę i ton głosu śpiewającego, porównuje z oryginalnym wykonaniem i przyznaje za to punkty. Wszystko obrazuje szczegółowy wykres na pięciolinii - toż to idealny symulator dla osób ćwiczących swój wokal! Mało tego - w naszej kabinie była zainstalowana kamera z EYE TOY na skutek czego stałismy się nagle gwiazdami całej hali PlayStation Experience :) Jak wyjaśniła mi owa Bardzo Sympatyczna Pani w finalnej wersji również będzie można rejestrować swoje występy za pomocą tego gadżetu. Mamy nadzieję, że developerzy nie zdecydowali się usunąć tej możliwości z finalnej wersji. Pierwotnie planowano wydać trzy edycje SINGSTARa - Pop, Classics oraz Urban, jednak w chwili obecnej SONY STUDIO LONDON (developer) przewiduje dwie: Pop i Classics (w jednym pakiecie) ukaże się na rynku już w marcu w zestawie z dwoma mikrofonami: całość za 40 funclaków (czyli przystępnie). Wśród 50 kawałków, oprócz wyżej wymienionych, znajdą się m.in. numery Sophie Ellis Baxtor ("Murder On The Dancefloor"), A-ha ("Take On Me"), Avril Lavigne ("Complicated"), Pink ("Get The Party Started"), Cheeky Girls ("Cheeky Song"), Busted ("Glad I Crashed The Wedding") Bananarny ("Venus") B-52's ("Love Shack"), Oasis ("Wonderwall"), Blondie ("Heart Of Glass") czy Westlife. A podobno będzie też George Michael, Dido oraz - last but not least - Ricky Martin! Zapowiada się smakowity kąsek, który już teraz wydaje się mieć przewagę nad konkurencyjnym KARAOKE REVOLUTION - zamiast animowanych ludków w tle będzie można oglądać teledyski do każdego z numerów. Dawać mi to! [koso]



■ ECTS. Kabina w której jesłowaliśmy SINGSTAR (wtenczas jako SING)



ona możliwość zabawy do 8 Graczy, co zapowiada się niezwykle intrygująco.

Niektóre fragmenty partii wokalnej odznaczone są błyszczącą krechą, a ich poprawna realizacja owocuje tzw. "Crowd Boost", czyli spontanicznym aplauzem ze strony zgromadzonej gawędzi podnoszącym punktację. Nastrój tłumu cały czas ilustruje specjalny, kolorowy wskaźnik z prawej strony ekranu - jeśli dobrze sobie radzicie z piosenką, wskazówka stopniowo rośnie, a sala wypełnia się coraz większą ilością ludzi. Nasza postać jak rasowa gwiazda zaczyna błyszczeć wtedy różową poświatą, a mikrofon pozostawia efektowną smugę. Robi się przyjemnie: stadion wypełniają krzyczący i rozradowani fani, którzy podnoszą ręce i klaszczą w rytm naszej piosenki, wzbudzając na twarzy Gracza uśmiech satysfakcji. Przy odpowiednim sprzęcie A/V KR pozwala się niezle wczuć w atmosferę zabawy! Istnieje możliwość ściszenia wspomagającego wokalu, poziomu głośności dźwięku z mikrofonu, czy jazgotu rozentuzjazmowanego tłumu.

Występy odbywają się w kilku różniących się klimatem lokacjach. Zaczynamy śpiewając z zespołem na luźnej imprezie, by później przenieść się na stację metra, wiejski festyn, do nocnego klubu, studia telewizyjnego, zabytkowej sali, czy wreszcie na wypełniony fanami stadion z oświetloną i naszpikowaną elektroniką sceną. Nowe lokacje odkrywają się w miarę postępów Graczy i posiadają swój unikalny klimat, co znajduje odzwierciedlenie w gustownej szacie graficznej stworzonej z dbałością o drobne szczegóły, np. przejeżdżający przez stację metra pociąg, czy miły dla oka widok wypełnionego atrakcjami lunaparku. Trójwymiarowe tła wyglądają świetnie, a w parze z tym idą gustowne efekty świetlne, m.in. efekt zmieniającej się barwy reflektorów w nocnym klubie. Do wyboru są też różne postacie, w tym kilka dodatkowych do zdobycia, jak urocza, ostra laseczka z irokezem. Modele są fachowo oteksturowane i doskonale się ruszają, co jest efektem sesji Motion Capture z udziałem fachowców - wystarczy spojrzeć na imponujące wyczyny wirtualnego gitarzysty.

Gra oferuje spory repertuar 36 piosenek, które oscylują pomiędzy klasycznymi utworami muzyki pop, jak i kilkoma nowościami z list przebojów ostatnich lat. Nie są to oryginalne wersje, ale nagrane przez fachowców covery przebojów Michaela Jacksona, Avril Lavigne, Madonny, REM, czy UB40 - osoby z wyczulonym słuchem momentalnie to wychwycą, reszta nie dostrzeże różnicy (profesjonalne robota). Trzeba przyznać, że dużo łatwiej jest opanować sekwencje kroków w DDR, niż nauczyć się piosenki, której nie lubimy i nie może wpaść nam w ucho. Wbudowana w grę możliwość wczytania płytki z rozszerzeniem zapowiada zblizającą się apokaliptyczną przyszłość: kilkanaście remiksów KR, które nabiją KONAMI konta bankowe nieprzyzwoitą ilością szmalu (czekamy z utęsknieniem na KR 19th Disco Polo Mix z bonusowymi piosenkami Ich Troje).

KARAOKE REVOLUTION pod względem grywalności jest bardzo nierówne. Z początku to kompletne zachłyśnięcie się nową zabawką, jednak szybko entuzjazm opada i przychodzą chwile refleksji. W KR zabrakło mi dobrego Story Mode utrzymanego w klimacie gry POP IDOL, przez co gra w pojedynkę jest nużąca, a przyjemność daje dopiero zaproszenie grupy przyjaciół i wspólny jazgot na całą chatę. Jeśli jesteś hardcore'owym Graczem, lubisz wyzwania, to podobnie jak ja chwycisz bakcyla i zaczniesz grę ostro eksploatować, ciesząc się ze stale rosnącej precyzji i coraz lepszych osiągów. Taka już specyfika muzycznych gier KONAMI i jeśli się w niej odnajdujesz, będziesz zachwycony nowym wynalazkiem!(...) Wersja PAL zapowiedziana wstępnie na 3 kwartał b.r. ma nosić tytuł KARAOKE STAGE i najprawdopodobniej lista piosenek z wersji amerykańskiej nie ulegnie znaczącym zmianom.□ [Mazzi]

LISTA PIOSENEK:

W wersji PAL mogą nastąpić małe zmiany!
Addicted
All You Wanted
Are You Happy Now?
Believe
Billie Jean
Bizarre Love Triangle
Broken Wings
Celebration
Chain of Fools
Complicated
Crawling in the Dark
Don't Know Why
Every Morning
Everything You Want
Girls Just Want to Have Fun
Hey Jealousy
Hit Me With Your Best Shot
How You Remind Me
I'm Coming Out
It's the End of the World As We Know It
Kiss Me
Ladies Night
Like a Virgin
One Week
Red Red Wine
Save Tonight
Science Genius Girl
She Talks to Angels
Smooth Criminal
Son of a Preacher Man
The Power of Love
Waiting For Tonight
When A Man Loves A Woman
Wind Beneath My Wings
You Really Got Me

WERDYKT

Dla miłośników śpiewania i hc'owych produkcji KONAMI.

INTERFEJS 8/10
Doskonała sposobność na naukę czystego śpiewu

POMYSŁ 9/10
Nowum na rynku gier muzycznych.

GRYWALNOŚĆ 7/10
Osobom o słabej psychice może się przejeść :)

STOPIEŃ TRUDNOŚCI
Wysoki: wymaga czystego śpiewu i samozaparcia

POP IDOL / AMERICAN IDOL

Wydawca: Vivendi **Platforma:** PS2

Jak wiecie na rynku obok ambitnych tytułów pojawia się masa komercyjnego chłamu, z czego część oparta jest na licencjach nawiązujących do topowych audycji TV. Vivendi Universal przygotowało multimedialną zabawkę dla fanów programu Idol - znajdziecie tu znajome dźwięki i charakterystyczne czołówki, a w trakcie gry przejdziecie drogę od eliminacji po wielki finał. Interfejs łączy cechy PARAPPY i DDR, ale jest na tyle uproszczony, że starzy wyjadacze nie będą mieli z nim żadnych problemów. Ciekawe jest to, że gdy nie trafiez we właściwe klawisze, postać zaczyna paskudnie tańczyć :). Pomiędzy kolejnymi etapami oglądać będziemy materiały multimedialne, prezentujące fragmenty amerykańskiej edycji programu. Dobrze wypada udźwiękowienie: kwiat komercyjnego mydlanego popu, jak piosenki Aguilery, Britney, Nsync i Cher (w sumie 21 kawałków). Fajnym patentem jest moduł tworzenia postaci, począwszy od wyglądu fizycznego, na zabawie w ubieranie przyszłego idola kończąc.



Wszystko cacy, tylko gra jest do ukończenia w pół godziny i ląduje na półce. Przez chwilę bawi, ale szybko nuży swoją prostotą, powtarzalnością dialogów i liniowym następstwem zdarzeń. Gra posiada opcję karaoke, tylko niestety nie współpracuje z headsetem i potencjał zostaje zmarnowany - co najwyżej za kontroler może posłużyć ogórek z warzywniaka, bo śpiewa się do telewizora. Ot tak. Użytkownicy mat mogą sobie dodatkowo poskakać, choć AI przy DDR wygląda jak zabiedzone dziecko z somalijskiego buszu. [mazi]



KARAOKE PARTY

Wydawca: Datel **Platforma:** DVD Player



Nie jest to gra, tylko zestaw zmieniający PS2 w automat do karaoke. W pudełku znajdują się dwa headsety (niekompatybilne z KR), specjalna przejściówka, mikser z pokrętłami i potrzebne okablowanie. Na płycie DVD (dziale z każdym odtwarzaczem) zamieszczono prosty program z podkładami muzycznymi, które podzielone są na trzy grupy. Część dla chłopców zachęca kompozycjami grupy Wheatus, Lou Begi, Ricky Martina, Queen i Oasis. Dziewczyny mogą rozerwać się przy kawałkach Britney, Avril Lavigne, Pink, Madonny i Sugababes. Ostatnia zawiera kilka romantycznych duetów, takich jak melodie z Grease, czy "Don't go breaking my heart" Eltona Johna. Zabaweczka błyskawicznie się nudzi i w erze KR stanowi wyłącznie ciekawostkę dla kolekcjonerów opcjonalnych peryferiów do konsoli. [mazzi]

INSTRUMENTALNE

● Beatmania ● Guitar Freaks ● Donkey Konga ● Drummania ●
● Mad Maestro ● Pop'n'Music ● Taiko no Tatsujin

DONKEY KONGA

Platforma: GameCube (Jap.) **Wydawca:** Nintendo **Developer:** Namco **Data wydania:** PAL nieznana **Ilość graczy:** 1-4



Dobra gra muzyczna to prawdziwa żyła złota, czysty zysk dla developera rzucającego na rynek nowatorski produkt o konkretnej rączności. Ten prosty fakt dotarł w końcu do NINTENDO, które w kooperacji z NAMCO postanowiło w temacie gier rytmicznych wtrącić swoje 3 grosze. Recepta na sukces wydaje się być prosta: przerośnięta małpa o małym rozumku, bajerancki kontroler i pomysł zaczerpnięty ze znanej w KKW rytmicznej gry TAIKO NO TATSUJIN. Czy wystarczy to, by przeciwstawić się doskonałej ofercie tytułów na PS2?



W pudełku, rozmiarem zbliżonym do opakowania od samej konsoli, znajdujemy grę i bębenki, nazwane przez autorów "Terukonga". Ich wykonanie jest solidne i na poziomie - użyto dobrego jakościowo plastyku, a sama pokrywa bębenków jest miła w dotyku, wykonana z plastycznego materiału imitującego skórę. Oczywiście przy uderzeniu wydają one przyjemny dla ucha znajomy odgłos (dodatkowo wzmocniony płynącym z głośników gustownym samplem). Kontroler rejestruje uderzenia w pokrywę, ma również wbudowany mikrofon wyczulony na niskie dźwięki. Od strony graficznej jest bardzo spartańsko - zapomnijcie o gustownych polygonach, efektach świetlnych, czy trójwymiarowych tłach. Prostota bez zbędnych "wodotrysków" nawiązuje jednak duchem do klasycznego KONGA.

Gra posiada charakter wybitnie rozrywkowy, zgodnie z kultywowanym przez NINTENDO duchem party games. Całe zabawa opiera się na uderzaniach w bębenki, oczywiście pojedynczo lub równocześnie. Proste? Nie ma tak łatwo. Równie ważne są klaśnięcia rękami, wychwytywane przez wspomniany już mikrofon. Interfejs jest intuicyjny: z prawej strony ekranu lecą różnokolorowe beczki z wymalowanymi kółeczkami, odpowiadającymi konkretnej czynności (klaśnięcie, uderzenia). Gracz musi w konkretnym momencie odpowiednio zareagować, dużym urozmaiceniem są momenty energicznego naparzania w Tarukongi, a dodatkowej satysfakcji dostarcza obserwacja szybko przewijających się cyferek na liczniku combo. Podobnie jak w DDR uderzenia są punktowane i oceniane (GOOD, OK, BAD, MISS). Za szybkie combosy i dużą precyzję uderzeń dostaje się monety (tokens), które pozwalają odblokować różne dodatki, m.in. nowe piosenki, tryby i przyjemną minigierkę (stary dobry DONKEY KONG łazący po linach i zbierający owoce). Prosty i klarowny system pozwala bez przygotowań zasiąść do gry nawet kompletnemu laikowi, jednak skakanie po menu sprawie z początku problemy, gdyż zdominowane jest ono przez mało zrozumiałe dla szarego człowieka japońskie krzaczki.

Zabawa w trybie podstawowym jest banalna i wprawny gracz szybko wznosi się na wyżyny tablicy wyników, co wpływa negatywnie na długowieczność gry. Sytuację ratują smaczki przeznaczone dla maniaków, jak poziom z nieoznaczonymi beczkami, gdzie należy wykonywać odpowiednie ruchy z pamięci. Niemniej jednak tryb Single nie powala na kolana. Dopiero multiplayer (do 4 graczy) ukazuje prawdziwy potencjał tkwiący w tym produkcie. Dwie opcje rozgrywki (Free Play i Competition) to esencja grupowej zabawy - można grać ze pomocą padów (gałki "robią" za bębenki, a klawisze L, R oraz Z odpowiedzialne są za klaskanie), co w chwili obecnej dla wielu osób będzie jedyną alternatywą.

WERDYKT
Bardzo przyjemna gra, ale za prosta w opanowaniu.
INTERFEJS 6/10
Może przerażyć dla Europejczyka.
POMYSŁ 6/10
Bębenki in da hous, ale to nie nowość.
GRYWALNOŚĆ 7/10
Z początku wysoko, potem spada.
STOPIEŃ TRUDNOŚCI
W porównaniu do gier KONAMI śmiesznie nisko.

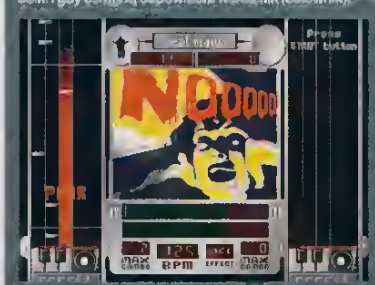
Beztroskiemu waleniu w bębny towarzyszy ścieżka dźwiękowa, która może okazać się niestrawne dla przeciętnego Europejczyka: cukierkowy j-pop oraz fragmenty japońskich reklam telewizyjnych. Sytuację ratują kawałki z gier Ninny, gorące latynoskie rytmy i przeróbki klasycznych brzmień z kanonu muzyki poważnej. Osobiście nie przeszkadza mi to, jednak osobom nie gustującym w japońskich dziwactwach polecałbym czekać na bardziej przystępny repertuar, tworzony specjalnie dla wersji amerykańskiej. Jak wiecie, odpalenie gry na konsolce PAL wymaga Freeloader'a (najlepiej wersja 1.06b - w starych ponoć pojawiają się problemy z zapisywaniem danych). (...) Nintendo zapowiedziało już DONKEY KONGA vol.2, które zawita na japońskie półki sklepowe w połowie b.r. Krążą plotka, że gra będzie kosztować w Europie ok. 30 Euro. [mazzi&popiel25]



BEATMANIA

Platforma: PSX (PAL), PS2 (Jap.) **Wydawca:** Konami **Data powstania:** 1998 **Ilość graczy:** 1-2

Recenzja BEATMANII pojawiła się w PE#39. Wcielamy się tutaj w rolę DJ'a - klawiszowca. Specjalny kontroler składa się z 5 klawiszy (takich jak w pianinie - wersja europejska, bądź normalnych przycisków poukładanych "zygzakowato" - w każdej innej wersji) i "talerza" służącego do scratchowania. Zasady gry opierają się na wciskaniu odpowiednio zadanych klawiszy na kontrolerze, w odpowiednim, zadanym przez program momencie, najczęściej do rytmu lub melodii. Interfejs jest następujący: z góry ekranu po specjalnych torach (każdy tor odpowiada innemu klawiszowi) przesuwają się w dół cienkie belki i gdy osiągną odpowiedni wskaźnik (celownik), należy wcisnąć dany klawisz lub zakręcić "talerzykiem" (efekt "skreczu"). System ten jest bardzo zbliżony do zastosowanego we FREQUENCY/AMPLITUDE. Wszystkie inne instrumentalne gry KONAMI w mniejszym bądź większym stopniu opierają się na w/w interfejsie, PSX'owa BEATMANIA jest jedynym tytułem KONAMI, do którego firma zdecydowała się wypuścić oficjalny kontroler w Europie.



Graficznie gra nie powala. Europejska wersja wygląda zupełnie nieciekawie: szaro-bure kolory, bezdenzielnej jakości filmiki - na szczęście w furworze grania nie zwraca się na to, rzecz jasna, uwagi, choć niesmak pozostaje. Dobór kawałków jest przeciętny (25 piosenek). Owszem, są rodzynki, takie jak "Sing It Back" w wykonaniu Moloko, czy też remiks motywu przewodniego z pierwszej części METAL GEAR SOLID. Poza tym wrzucono trochę muzyki pop, techno, trance'u, utworów utrzymanych w stylu retro, a także kawałków z różnych japońskich miksów gry.

Poziom trudności zabawy jest dużo wyższy niż choćby w DDR czy DONKEY KONGA. Nie dość, że tolerancja trafienia (timing) jest mniejsza, to jeszcze szybciej spada wskaźnik "życia". Zróżnicowanie poziomów jest niewielkie (1-7) i o ile kawałki jedno- lub 2-nutkowe są banalne, to już "piątki" stanowią barierę nie do przeskoczenia, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę... no właśnie - beznadziejny kontroler wypuszczony przez KONAMI w Europie. Co prawda plastik sprawia dosyć solidne wrażenie, jednak działanie klawiszy pozostawia wiele do życzenia. Nie reagują one na lekki dotyk - trzeba je bardzo mocno naciskać, przez co w bardziej skomplikowanych utworach trudno nadążyć.

Osobiście nie mam nic przeciwko trudnym grom muzycznym (AMPLITUDE na insane, DDR na 8 stopniach), ale rzeczona trudność nie powinna wynikać z ułomności kontrolera. BEATMANIĘ polecam amatorom tego typu zabawy, jednak zastrzegam, że najlepiej będzie importować ją z Japonii lub USA, gdzie i wybór gier jest większy, i kontrolery porządniejsze. Używaną grę wraz z kontrolerem w wersji PAL można dostać już od 60zł, a w krajach UE nawet taniej. [tap]

WERDYKT
Zmarnowany bardzo zacny pomysł. Przynajmniej w Europie.
INTERFEJS 6/10
Szaro-bura kolory, brzydkie czcionki.
POMYSŁ 8/10
Chciałeś być dj'em?
GRYWALNOŚĆ 7/10
Niestety, kontroler spieprzył sprawę.
STOPIEŃ TRUDNOŚCI
Wysoki; gra jest po prostu trudna.



Cały boom na gry muzyczne zaczął się w roku 1997, kiedy to KONAMI wypuściło na rynek automat BEATMANIA. Dopiero potem pojawiły się wszystkie inne gry oparte na tej kanwie (m.in. gry taneczne, które opanowały Japonię w ciągu kilku lat), docierając nawet do Europy. Gry instrumentalne są najmniej spopularyzowane na naszym kontynencie, co jest pewnie wynikiem zarówno ceny zestawów (gra+kontroler), jak i stopnia trudności gry, który w tym przypadku jest zazwyczaj mocno wysrubowany (z uwagi na obsługę kontrolera).

Słabe wyniki sprzedaży PSX'owej BEATMANII przestraszyły KONAMI przed kolejnymi inwestycjami na naszym rynku, co w dużym stopniu zahamowało rozwój tych gier oraz zniechęciło innych wydawców do podobnych prób. Rynek europejski (zresztą amerykański również) rządzi się odmiennymi prawidłami niż azjatycki, inni są klienci, inna kultura i, co z tego dość jasno wynika, inne wymagania etawiane przed grami. W związku z tym, być może na "starym kontynencie" nigdy nie doczekamy się rozkwitu kontrolerów-instrumentów i będziemy zmuszeni zadowolić się grami pokroju FREQUENCY/AMPLITUDE, a może nasz rynek czeka na jakiś bardziej rewolucyjny patent - taką "jaskółkę", jaką jest EYE TOY, tylko ze wśród gier tanecznych. Pozostaje nam czekać, ale niekoniecznie biernie. Zobaczcie, jakie gry i kontrolery można przy odrobinie szczęścia, kupić w naszym kraju (tudzież sprowadzić zza granicy). Poczytać o tym również nie zaszkodzi, tym bardziej, że za miesiąc pokażemy Wam, jak domowym sposobem wykonać prymitywną gitarę, czy bęben. Do czego? Ha, to będzie niespodzianka).

DRUMMANIA

Platforma: PS2 (Jap.) **Wydawca:** Konami **Date powstania:** 2000 **Ilość graczy:** 1-3



Któż z nas, widząc w telewizji panów w czapkach bejsbolówkach wymachujących zgrabnie dwiema pałeczkami, nie pragnął choć raz usiąść przed prawdziwym zestawem perkusyjnym? Mistrzowie z KONAMI znów wychodzą nam naprzeciw w postaci DRUMMANII. Interfejs i zasady gry są bliźniaczo podobne do innych pozycji (BEATMA-



NIA, G.FREAKS). W DRUMMANII funkcje kontrolera pełni specjalna perkusja. W jej skład wchodzi "stopka" a także tytułowe bębny, czyli panele odpowiadające werblowi, hi-hat'owi, dwóm przejściom oraz ride owi (który pełni także rolę crash'e). Całość jest wykonana z solidnego plastyku, a pady do uderzeń pałeczkami z bardzo wytrzymałej grubej gumy. Jest to chyba najsolidniejszy kontroler z testowanych przeze mnie w przeglądzie. Mimo to nie spełnia on wszystkich swoich funkcji w zadowalający sposób. Przede wszystkim jest za mały - panele mają średnicę około 10cm, przez co często nie trafiamy tam, gdzie byśmy chcieli. Można także grać rękoma, mija się to jednak z zamierzeniami twórców i niestety kontroler nie wowczas tendencje do chybotania się.

Wizualnie DRUMMANIA prezentuje się średnio, niemniej jednak i tak nieco lepiej niż bliźniacze BEATMANIA i GUITAR FREAKS. Soundtrack jest niezły, aczkolwiek typowo japoński, co nie każdemu przypadnie do gustu. Przeważają piosenki rockowe, punkowe, jest też nieco spokojnych, balladowych utworów (nazwy zespołów zupełnie nieznane). Poziom trudności jest bardzo zróżnicowany. I tak na Extreme Party, gdzie wystawiliśmy grę, praktycznie każdy, kto siadał do najłatwiejszego kawałka, świetnie sobie z nim radził, następna jednak stanowiły już ciężki orzech do zgryzienia.

Gra co prawda nie wciąga tak jak DDR czy GUITAR FREAKS, ale również potrafi przykuć do konsoli na parę ładnych godzin. Niestety, autorzy zapomnieli o tworzących graczach - to duży minus! Na szczególną uwagę zasługuje jeden z trybów zabawy, mianowicie Session, w którym do jednej konsoli można podłączyć perkusję i dwie gitary (z GUITAR FREAKS) - wówczas zabawa nabiera prawdziwych rumieńców (pojawiają się dodatkowe 2 patterny dla dwóch gitar). Bądźmy jednak realistami: kto w Polsce ma DRUMMANIĘ, a do tego jeszcze dwie gitary i MultiTap, hę? Jeśli jednak już zdecydujecie się na taki wydatek, to liczcie się z tym, że kumple będą u Was przesiadywać dniami i nocami. Zabawa w multi jest przednia. [tap]

PS. Oczywiście zarówno gra jak i kontroler są niedostępne w Polsce. Polecam ponownie www.ebay.com. Ceny najtańszego nieoryginalnego kontrolera to około 35-40$, gry zaś w granicach 50-60$. Wszystkie ceny bez wysyłki oczywiście. Recenzję gry znajdziecie w PE#32.

WERDYKT

Kolejny doskonały projekt, tonie jednak w gąszczu pozostałych gier.

INTERFEJS 7/10
Przejrzysty, kolorowe - aż miło.

POMYSŁ 10/10
Bardzo oryginalny i dobry pomysł.

GRYWALNOŚĆ 9/10
Jeśli nie łapiesz klimy, odejmij 3 oczka.

STOPIEŃ TRUDNOSCI
Trudne, duża paneli, złożone piosenki i łamane rytmy.

multiplayer

■ 2 Gitary i perkusja podłączone do DRUMMANII to już prawdziwa kapela.

Beatmania - wersje gry

PlayStation (Japonia):
BeatMania
BeatMania 3rd Mix Mini
BeatMania 6th Mix + Core Remix
BeatMania Append 3rdMix
BeatMania [illegible] 4th Mix
BeatMania Append 5th Mix
BeatMania [illegible] Clubmix
BeatMania Append GottaMix
BeatMania [illegible] GottaMix 2
BeatMania Best Hits
BeatMania Feature Dreams Come True
BeatMania: The Sound of Tokyo

PlayStation2 (Japonia):
Beatmania Da Da Da!!*
Beatmania Da Da Da!! The Best Da*
[illegible]
Beatmania II DX 4th Style
[illegible]
BeatMania II DX 6th Style

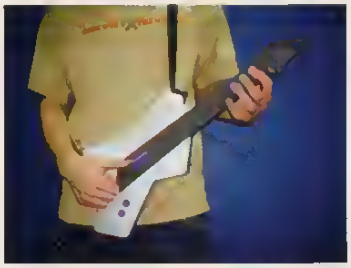
PlayStation (Europa):
BeatMania

Istnieją też wersje na GBC i WonderSwan.

* te wersje obsługują JEDYNIE oryginalny kontroler od Konami stworzony na potrzeby gry. Zakupu samodzielnej najbardziej polecam wersję gry.

GUITAR FREAKS

Platforma: PSX (Jap.) **Wydawca:** Konami
Data powstania: 1999 **Ilość graczy:** 1-2



Kolejny symulator muzyczny KONAMI - w tym przypadku przyjdzie nam męczyć "wiosło". Do dyspozycji dostajemy niewielką plastykową gitarkę, które na gryfie ma trzy przyciski imitujące progi (struny), a na pudle jeden "wiha ster". Poprzez poruszanie nim w górę i w dół, co ma symulować uderzanie w struny, wydajemy określone dźwięki, która wydobywają się z telewizora (nie z gitary).



Zabawa opiera się oczywiście na standardowym interfejsie (patrz BEATMANIA), z tą różnicą, że "nutki" przesuwają się z dołu do góry. Szczegół.

Do zabawy udostępniono nam około 25 utworów w podstawowej wersji gry, gatunkowo związanych z rockiem, punkiem oraz jazzem. Poziom trudności jest dość wysoki, przydatna jest chociaż powierzchowna wiedza na temat gry na gitarze. Utwory jednonutkowe są co prawda dość proste, jednak już przy "trójkach" zaczynają się schody i trzeba naprawdę szybko przebierać palcami po kontrolerze. Na koniec najważniejsza rzecz, mianowicie grywalność której nie można tej pozycji odmówić - chce się grać, grać i jeszcze raz grać. Najberdziej rajcowne zabawa jest oczywiście w pozycji stojącej, wymachując czupryną i wywijając gitarą - "wczuwka" jest naprawdę konkretna (pod tym względem to najlepsza z gier "instrumentalnych").

Niestety w Europie tytuł ten nigdy się nie ukazał. Kontroler (niestety nieoryginalny) jest dostępny na zachodnich serwisach aukcyjnych (ebay.com - koszt około 10 dolców), zaś sama gra jest nieco drozsza. [tap]

PS. Recenzja gry w PE#30.

WERDYKT

Bardzo grywalny tytuł - jeśli macie okazję, to kupujcie w ciemno.

INTERFEJS 7/10
Już lekka archaiczny, ale nie odrzuca.

POMYSŁ 10/10
Fantastyczny!

GRYWALNOŚĆ 10/10
Keep on rockin'!

STOPIEŃ TRUDNOŚCI
Jeśli grasz na gitarze, będzie ci łatwiej; jeśli nie - lepiej już zacznij.

INNE WYNALAZKI

TAIKO NO TATSUJIN PS2 (Jap.) 2002r.





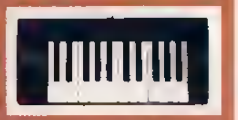
Grą zdobywającą sobie coraz większą popularność w Japonii jest, wydane przez NAMCO, TAIKO NO TATSUJIN, prekursor DONKEY KONGA (ten sam developer). Rozgrywka opiera się na waleniu w japoński bęben, Taiko, dwiema pałeczkami - na obrzeżu lub w środek. Z racji kawałków zaliczyć Kwiatową Wiśnia na kilometr obok Maraza Tu [illegible] mamy tutaj kawałki j-popowe a także zmiksowane tradycyjne [illegible]. Dołączone [illegible] gry na PlayStation 2. Koszt oryginalnych bębenków wynosi ok. $50, nieoryginalnego kontrolera - o połowę mniej. Same gry, tradycyjnie, w granicach $50-$60.

POP'N MUSIC PSX, PS2 (DC) (Jap.) 1999r.



POP'N MUSIC od KONAMI było tytułem skierowanym początkowo do młodszych odbiorców, którzy nie radzili sobie ze skomplikowanie BEATMANII. Kontroler jest wzorowany na "pianinku" z BEATMANII, składa się jednak z 9 dużych kolorowych przycisków. Sam interfejs gry jest analogiczny do pozostałych tytułów, tyle, że zamiast kolorowych belek, spadają małe, kolorowe stworki. Utwory w większości są infantylne aż do bólu zębów. Do dzisiaj ukazało się jednak ponad 10 dodatków do gry, a KONAMI widząc, że tytuł ten zdobywa coraz większą popularność wśród starszych odbiorców, podwyższyło poziom trudności zabawy. Kontroler KONAMI kosztuje około $60, pojawiło się jednak wiele firmowych podróbek (niestety, nie posiadamy takowego, aczkolwiek podejmiemy próbę zrobienia go domowym sposobem).

KEYBOARDMANIA PS2 (Jap.) 2000r.



W tym przypadku nie można mówić o spektakularnym sukcesie KONAMI. Po wydaniu na automaty zdecydowało się przenieść KEYBOARDMANIĘ na PS2, na którą ukazały się 2 części. Gra wygląda niemal identycznie jak BEATMANIA, jednak gra się na normalnym keyboardzie. System jest bardzo skomplikowany, przez co KM trafia do bardzo wąskiego grona odbiorców.

MAESTRO MUSIC I/II PSX, PS2 (Jap.) 2000r.



W MAESTRO MUSIC wcielamy się w dyrygenta. Kontrolerem jest batuta, którą kierujemy orkiestrą. Do wyboru mamy ponad 30 utworów z kręgu muzyki poważnej - Mozarta, Bethovena, Bacha. Jak w wielu innych grach, tutaj również da się pokuwiać padem, ale zabawa sporo na tym traci. Nie mylić z MAD MAESTRO (BRAVO MUSIC w Japonii).

TAM TAM PARADISE PS2 (Jap.) 2003r.



Gra opowiada o losach aniołka zesłanego na ziemię w celu pomocy zbłąkanym duszom. Pomoc ta odbywa się poprzez grę (uczestnika zabawy, na instrumencie przypominającym (w założeniach) tam tam. W praktyce kontroler składa się ze środkowej, okrągłej części oraz bocznego skrzydełka. Fakty godne odnotowania to zestaw składający się z gry oraz DWÓCH kontrolerów oraz cena - na www.play-asia.com gra + komplet tamtamów kosztuje jedynie $19 + wysyłka. [tap]

DANCE maty do tańczenia

● Dancing Stage/Dance Dance Revolution ● Dance Europe ●
● Stepping Selection ● Księga Dżungli ● Fame Academy

DANCING STAGE / DANCE DANCE REVOLUTION

Platforma: PSX, PS2, Xbox (PAL), DC (Jap) **Wydawca:** Konami **Data wydania:** 1998 **Liczba graczy:** 1-2 (Xbox 1-4 DDRMax2)

Taneczna gra Konami wraz z matą do tańczenia to chyba najpopularniejszy "gadżet" związany z grami muzycznymi, który został wydany na większość popularnych konsol. Co się chwali, tytuł trafił także do Europy, gdzie przemianowano go na DANCING STAGE. Niestety, o ile mi wiadomo, KONAMI nie sprzedaje na terenie Europy swoich mat do tańczenia, ale na szczęście istnieje spora paleta różnych firmowych podrobek, które współpracują z każdą grą opierającą się na systemie 4-kierunowym. Zabawa polega na "wciskaniu" na macie, we właściwym momencie (do rytmu czy melodii) odpowiednio zadanych strzałek. Przód (góra), tył (dół), lewo, prawo. I to wszystko - w tym właśnie tkwi piękno gry.



Gra ma trzy poziomy trudności: Basic, Tricky i Maniac (ew. Challenge), a każdy utwór dodatkowo kolejnych dziesięć (co przedstawione jest w formie "stóp"). Warto dodać, że w najnowszych remixach zmieniono nieco sposób określania trudności na bardziej szczegółowy (charakterystyczna pajęczynka, w której osobno określany jest poziom zamotania kroków, osobno tempo i kilka innych czynników).

Graficznie bez rewelacji. Oprócz samych strzałek scrollowanych w pionie widzimy "oceniaczkę", która na bieżąco pokazuje nam efekt naszych zmagań, zaś w tle przewija się jakaś mniej lub bardziej skomplikowana animacja (tańczącej postaci) - nota bene i tak nie zwraca się na to uwagi.



■ Jedna z wrocławskich kręgielni. Tapchan i KiLu grają na automacie DANCING STAGE.

Oprócz podstawowego trybu Arcade, w kolejnych edycjach developerzy postanowili urozmaicić zabawę, wprowadzając Training Mode, Lesson Mode, Edit Mode (można samemu edytować układ strzałek), a także najciekawszy chyba Diet Mode (mamy do czynienia z uproszczonym programem zrzucania zbędnych kilogramów). Grę rozpoczynamy wpisując najpierw wiek, wagę i parę innych danych, a następnie podczas tańca konsola oblicza, ile kalorii spaliliśmy, wykonując dany utwór. Przed wakacyjnym najazdem po plażach jak znalazł, hehe.

Zróżnicowanie gier z serii DDR pod względem muzycznym jest ogromna, od klasycznego j-popu, przez rocka, wszelkie odmiany muzyki elektronicznej, aż po R'n'B i ska. Swoje miejsce znalazły też tutaj takie szlagiery jak przeróbki "Kung-Fu Fighting" czy "That's The Way (I Like It)". Ze znalezieniem swojego ulubionego utworu nikt nie powinien mieć problemów.

DDR stanowi swoisty fenomen - od kilku lat wciąż są wypuszczane remixy z nowymi utworami i scena DDR-owa rośnie niemal z dnia na dzień. W chwili obecnej w Polsce działa już forum internetowe, gdzie miłośnicy tej wspaniałej gry wymieniają się poglądami, oraz umawiają na zawody czy wspólne spotkania przy automacie/konsoli. Fenomen zabawy polega w jej prostocie. DDR sprzyja podniesieniu sprawności i kondycji fizycznej, stanowiąc też świetny materiał na party-game (dające nam swobodę w zakresie własnej inwencji - konkursy freestyle'owe). Laicy bez większych problemów zatańczą łatwiejsze kawałki, a te najtrudniejsze będą wyzwaniem nawet po latach ćwiczeń. Wskazane jest minimalna poczucie rytmu i chęć ruszenia się z fotela.



WERDYKT

Najlepsza gra muzyczno-rytmiczna z kontrolerem.

INTERFEJS 8/10
Przejrzysty, w niektórych częściach ładny.

POMYSŁ 10/10
Pierwsza gra tego typu!

GRYWALNOŚĆ 10/10
Gram dwa lata i widzę mnie nie nudzi

STOPIEŃ TRUDNOŚCI
Zróżnicowany, zacząć jest łatwo przejść wszystko, bardzo trudno

Wersje i konsole

Dreamcast (Japonia):
DDR 2nd ReMix
DDR Club Version

Playstation (Japonia):
Dancing Stage feat. True Kiss Destination
Dancing Stage Featuring Dreams Come True
DDR 1st Mix
DDR 2nd ReMix
DDR 2nd ReMix Append Club version vol. 1
DDR 2nd ReMix Append Club version vol. 2
DDR 3rd ReMix
DDR 4th Mix
DDR 5th Mix
DDR Best Hits
DDR Oha Sta!
DDR Tokimeki Memorial Summer Vacation
DDR Disney's Rave
DDR Extra Mix

Playstation (USA):
Dance Dance Revolution
DDR Konamix
Disney Mix

Playstation2 (Japonia):
DDR MAX (6th mix)
DDR MAX2
DDR Extreme Mix
DDR Party Collection
Aerobic Revolution (mini wersja DDR included)

Playstation2 (USA):
DDR MAX
DDR MAX2

Playstation (Europa):
Dancing Stage Featuring True Kiss Destination
Dancing Stage Featuring Dreams Come True
Dancing Stage Euromix
Dancing Stage Fever

Playstation2 (Europa):
Dancing Stage Megamix
Dancing Stage Fever

Xbox:
DDR Ultra Mix (Dancing Stage Unleashed w PAL)
Gra współpracuje z Xbox Live (możliwość ściągania nowych piosenek)

Czarnowym kolorem zaznaczyliśmy najbardziej polecane przez nas wersje gry.



Mata **4Gamers** - zdecydowanie numer jeden. Wykonana z trwałego plastiku, niemalże niezniszczalna. Łapie wciśnięcie już po lekkuchnym naduszeniu. Po wielu miesiącach treningu wciąż pracuje jak nowa. Orientacyjna cena 110zł. Wymiary: 109x92cm.



Mata **Thrustmaster** - dodawane do gry Księga Dżungli na PSXa. Jest to oficjalny kontroler, jednak jego jakość pozostawia sporo do życzenia. Klawisze szybko zaczynają się sklejać i konsola nie łapie uderzeń. Generalnie nie polecam. Do dostania w sieci sklepów Auchan - cena 99zł z grą Księga Dżungli. Wymiary: 100x80cm.



Bardzo popularne są tanie maty **Panther** (i pochodne) które można nabyć już od 50zł (niestety ostatnio przestano je sprowadzać). Charakteryzuje się jednak mniejszymi wymiarami i przeciętną jakością wykonania (szybko się niszczy, lub skleja i działa niepoprawnie). Wymiary: 80x65cm.

Każda z powyższych mat współpracuje z wszystkimi grami tanecznymi wykorzystującymi interfejs 4-kierunkowy (NIE działają ze STEPPING SELECTION i DANCE UK). Można się również spotkać z matami firm: Joytech, Logic 3 (obie polecamy).

Linki: poprawa hwave.pl - polskie forum poświęcone grom muzycznym
www.konami.co.jp/am/ddr/ - strona oficjalna www.ddrfreak.com www.hemonix.com www.hemonistyle.com

Kiedy KONAMI rzuciło na rynek japoński pierwsze automaty z DDR, rozpoczęło się prawdziwe szaleństwo - tamtejsi Gracze to perfekcjoniści, toteż w grach tych odnaleźli tak lubiane przez nich źródło hardkoru. Dzisiaj już nikogo nie dziwią salony wypełnione po brzegi samymi automatami z DDR. Nie dziwią, bo dziś znaleźć tam można tematyczne salony gier - osobne do gier tanecznych, osobne do instrumentalnych.

Pierwsza gry taneczne w Europie zostały przyjęte dość chłodno. DANCING STAGE na PSone schodziły umiarkowanie, a KONAMI nawet nie pofatygowało się o stworzenie licencjonowanej maty, oddając tę kwestię w ręce firm produkujących konsolowe peryferia. Z czasem jednak osoby które do niedawna widziały w skakaniu po plastikowej macie zabawę dla trzynastoletnich dziewczynek, dały się ponieść magii tej formy gier wideo. Popularność serii tanecznej KONAMI pociągła za sobą nawet powstanie kilku konkurencyjnych tytułów w samej Europie. Gry te współpracują z każdą z 4-kierunkowych mat, więc nie ma konieczności kupowania kompletów a jedynie same gry.
W ramach tego rytmicznego podgatunku pojawiły się pozycje nieco odmienne, takie jak SAMBA DE AMIGO czy bardzo popularny ostatnio EYE TOY, które bazują na nieco innych zasadach (wymachiwania rękami, inna forma detekcji ruchów), jednak tak naprawdę można je wrzucić do tego samego worka "tanecznych". W naszym materiale poznasz kulisy tego zjawiska, jednak żeby poczuć klimat trzeba tak naprawdę jednego - samodzielnie spróbować, do czego gorąco Was zachęcam! Maty lub kamerka EYE TOY są do zdobycia nawet w tak śmiesznym kraju, jak Polska. [mazzi]

POPSTAR ACADEMY / FAME ACADEMY

Platforma: PS2 (PAL) **Wydawca:** Monte Cristo
Data wydania: 2003 **Ilość graczy:** 1-2



Gra opiera się na licencji popularnego na zachodzie programu, podobnego konwencją do naszego idola. Zasady są niemal identyczna jak te z KSIĘGI DŻUNGLI, tylko klimat inny - kawałkow jest kilkanaście i w większości można je zaklasyfikować jako muzykę pop. Bardzo przeciętny pop. Oprócz paru rodzynków nie znalazłem żadnego przykuwającego na dłużej utworu.
Poziom trudności to jakaś kpina - na hardzie można wszystko przejść na "złoto" za pierwszym razem. Gra nie stanowi żadnego wyzwania dla osoby trochę orientującej się w świecie gier tanecznych.
Jedynym utrudnianiem jest tutaj timing, który nie został dobrze dopasowany i nie zawsze uderzania zgodne z rytmem bądź melodią gwarantuje otrzymanie "perfecta". No i, co jest nie do pomyślania w grach tego typu, animacja przycina przy co większych fajerwerkach na ekranie. Gra jest po prostu słaba, nudna, niegrywalna i brzydka. Na stos. [Tap]



WERDYKT
Kolejny klon! Muzyka obciach, timing jest niedorobiony i animacja też.

BRITNEY'S DANCE BEAT

Platforma: PS2 (PAL) **Wydawca:** THQ
Data wydania: 2002 **Ilość graczy:** 1-2



Gra posiada odrobinę inne zasady niż DDR, gdyż używamy tutaj aż ośmiu przycisków (kierunki + przyciski), co nieco komplikuje zabawę. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby grało się w miarę przyjemnie.



Dostępnych jest tylko 6 kawałków (wraz z bonusowym), co stanowi swoisty "rekord" (oczywiście wszystkie w wykonaniu "uroczej blondyneczki"). Gra jest nudna, często trzeba powtarzać wielokrotnie te same sekwencje. Dla bardziej wyrafinowanego gracza jest jednak ciekawsza od KSIĘGI DŻUNGLI, bowiem teledyski widoczne w tle oraz bonusy do odkrycia potrafią dostarczyć odrobinę frajdy. Recenzja gry znajduje się w PE#59 [Tap]

PS. BDB jest do nabycia w sieci MediaMarkt w cenie 29,90zł (wersja PS2)

WERDYKT
Na mocne gra się ciężko, trzeba korzystać z 8 pól. Tylko 6 utworów!

DISNEY'S KSIĘGA DŻUNGLI GROOVE PARTY

Platforma: PSX, PS2 (PAL) **Wydawca:** UbiSoft
Data wydania: 2000-2002 **Ilość graczy:** 1-2

KSIĘGA DŻUNGLI to pierwsza gra na konsolę SONY wydana oficjalnie w naszym kraju po polsku. Wszystkie piosenki są śpiewane w naszym ojczystym języku, co na pewno znajdzie uznanie w oczach dzieci. No właśnie - piosenki może i tak,



jednak sam system gry pewnie doprowadzi maluchów do furii. Choć rozgrywka opiera się na tych samych zasadach co DDR (cztery strzałki) jednak system 'detekcji' uderzeń jest chybiony z uwagi na niedopracowany "timing" - gubiłem się mimo wrodzonego poczucia rytmu i sporego doświadczenia. Piosenek jest około dziesięciu (na każdej platformie te same), czego nie rekompensuje jadna graficzka tańczącego Mowgli'ego. Gwoździem do trumny jest dodatkowo nieciekawa rozgrywka i mało znane piosenki. [Tap]

PS. Zestaw KSIĘGA DŻUNGLI + mata THRUSTMASTER'a był dostępny jeszcze niedawno w sieci Auchan w cenie 100 zł.

WERDYKT
Niedopracowany timing. Gra bez powera.

Gry i maty niestandardowe (niekompatybilne z 4-kierunkowym systemem KONAMI)

STEPPING SELECTION

Platforma. PS2 (Jap.) **Wydawca:** Jaleco
Data wydania: 2000 **Ilość graczy:** 1-2

STEPPING SELECTION (recenzja w PE#32) to gra bazująca na popularności DDR, jednak tutaj przyjdzie nam tańczyć na specjalnej 6-kierunkowej macie, analogicznie jak w przypadku wersji automatowej. Na tym podobieństwa gry JALECO do serii DDR się kończą.
Przyciski rozmieszczone są na w "krzyżaku", a promieniście, i to już na wstępie komplikuje nieco zabawę, jednak nie jest to największą przeszkodą. Kolejna rzecz, na ekranie mamy dwa tory, po których lecą stopki - dla lewej i prawej nogi. Na każdym z torów może się pojawić czerwona (przód), niebieska (środek) lub żółta (tył) stopka. Szybkie kojarzenie koloru z odpowiednim miejscem na macie zajmuje nieco czasu i jest, szczerze mówiąc, przekombinowane i mało intuicyjne w porównaniu z "kierunkowym" rozwiązaniem KONAMI. Trzeba obiektywnie stwierdzić, że ustawienie paneli na macie



pozwala na dużo bardziej naturalny taniec niż w DDR - można się tu gibać jak na prawdziwym disco, hehe. In plus zalicza się również ścieżkę dźwiękową, soundtrack składa się wyłącznie z licencjonowanych kawałków (26 utworów: Scatman John'a, Ghostbusters, Backstreet Boys i innych gł. z lat '80), w przeciwieństwa do DDR, gdzie większość kompozycji nie jest znana (przynajmniej w Europie). Graficznie też jest nieźle - w tle możemy podziwiać oryginalne teledyski (zabieg stosowany dopiero w najnowszych odsłonach serii tanecznej od KONAMI).

Poziom trudności jest najbardziej zróżnicowany ze wszystkich gier w tym przeglądzie, a dodatkowo doskonale dobrany (każdy kawałek można zatańczyć w jeden z 6 sposobów). STEPPING SELECTION to całkiem niezła gra ze świetnym soundtrackiem, niestety - autorzy szybko porzucili pomysł. A szkoda, jest wielce prawdopodobne, że gdyby JALECO zdecydowało się wydać SS poza Japonią, zdobyłoby ono sobie więcej zwolenników. Tak mój drodzy - gra nie została wydana ani w USA, ani w Europie, a to stawia nas, jako klientów, w nieciekawej sytuacji. Tym bardziej, że gra jest naprawdę godna uwagi. [Tap]



WERDYKT
Niezła konkurencja dla serii gier KONAMI. Nie w Europie.
INTERFEJS 8/10
Wygląda ładnie, ale te nóżki.
POMYSŁ 5/10
Podróbka gry Konami.
GRYWALNOŚĆ 7/10
Niestety za mało kawałków.
STOPIEŃ TRUDNOŚCI
Łatwo zacząć, trudno wymasterować.

DANCE EUROPE / DANCE UK

Platforma PSX, PS2 **Wydawca:** BigBen
Data wydania: 2003 **Ilość graczy:** 1-2

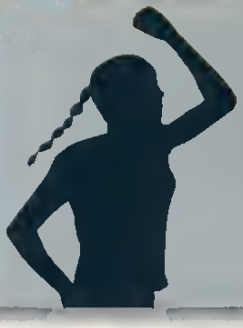


Brytyjska firma BIG BIG, słynąca ze sporej różnicy w jakości pomiędzy produkowanymi przez nią poszczególnymi akcesoriami, zdecydowała się zapełnić lukę w dziale gier muzycznych w Europie, wrzucając na rynek grę oraz współpracującą z nią matę. DANCE EUROPE (DANCE UK) to pozycja odstająca od konkurencji. Za mała, wykonana z beznadziejnej jakości materiałów mata jest wyposażona w 6 przycisków kierunkowych, co znacznie komplikuje zabawę. To jednak byłoby do przełknięcia, gdyby nie bardzo słaby i mało czytelny interfejs - strzałki lecą z "głębi" ekranu (nie jak w SdA za środka - w DE są skalowane) co ma z przejrzystością tyle wspólnego, co babcia z lochów z przyjaźnią do czytelników. Dobór piosenek jest słaby - nudna i za długa (każda trwa po parę minut), co jest wprost irytujące. Może w przyszłości pojawią się jakieś dodatki z poprawionym interfejsem i lepszym doborem utworów. [Tap]



WERDYKT
Słaba muzyka, słaby interfejs, kiepskie maty 6-kierunkowe.

Pita



DANCE gry inne (taniec z wykorzystaniem rąk)

● Eye Toy Groove ● Samba de Amigo ● ParaPara Paradise

SAMBA DE AMIGO

Platforma: DC (USA) **Wydawca:** Sega (Sonic Team) **Data wydania:** 2000 **Liczba graczy:** 1-2

SAMBA DE AMIGO ukazała się w paru wersjach jedynie na DREAMCAST'a (nie licząc automatów) i wszystko wskazuje, że juz tak pozostanie po wsze czasy. Tym razem do rąk zostaje nam oddany kontroler w postaci... marakasów! Dla nieobeznanych marakasy to takie grzechotki wypełnione sypką substancją. Jak się w to gra, spytacie? To proste. Podłączamy marakasy do specjalnego



odbiornika, który stawiamy na ziemi, a odbiornik z kolei wpinamy do konsoli. Pod marakasami, na kablu, znajduje się czujnik, który wykrywa wysokość, na jaką je podnosimy, co jest istotne dla samej gry, bo... Zabawa polega na machaniu marakasami na trzech wysokościach. Interfejs wygląda tak, że mamy na ekranie rozstawione w "sześciokącie" 6 okręgów (3 na lewą rękę, 3 na prawą rękę). Ze środka natomiast wylatują kuleczki w kierunku każdego z okręgów i gdy znajdą się na odpowiedniej wysokości należy machnąć nisko/średnio/wysoko daną grzechotką. Dla urozmaicenia, raz na jakiś czas, trzeba przyjąć określoną pozę. System jest na tyle prosty, że nawet średnio rozgarnięty gracz w mig załapie o co chodzi (zasada gry jest podobna do EYE TOY).



Co się tyczy doboru kawałków - to we wszystkich edycjach przeważają latynoskie rytmy, ale nie zabrakło też hicIorów pokroju "Take On Me" grupy A-ha lub "Tubthumping" Chumba-Wumby. Piosenek jest kilkanaście i są, co tu dużo mówić, świetne (na dodatek doskonałej jakości). Graficznie gra również nie zawodzi - bardzo bogata paleta barw, w tle widoczne są telediyski liczone przez konsole ze śmieszną małpką w roli głównej - absolutnie nie ma się do czego w tej kwestii przyczepić.



Na szczególną uwagę zasługują tryby gry. Poza standardowymi odmianami Arcade, niezwykle ciekawy i rozbudowany jest Challenge - czeka nas tam kilkadziesiąt zadań do wykonania (zdobądz określony wynik, liczbę punktów itp.), i chociaż ostatnie plansze wymagają już naprawdę sporych umiejętności, to generalnie poziom trudności SdA stoi na przeciętnym poziomie. Minusem, utrudniającym zabawę, jest kontroler - kable odchodzące od marakasów przeszkadzają nieco w zabawie, zwłaszcza że marakasami trzeba szybko wymachiwać i zmieniać wysokość ich trzymania.

Naprawdę polecam Wam zagrać w tę grę, tym bardziej, że problem z dostępnością kontrolerów praktycznie nie istnieje. Niezłą alternatywę dla SdA stanowi obecnie EYE TOY: GROOVE, którego zasada działania jest zgoła odmienna, lecz system gry wręcz identyczny. [Tap]

WERDYKT

Jeśli dorwiecie marakasy - zapraszajcie gości. Power!

INTERFEJS 9/10
Kolorowy aczkolwiek przejrzysty

POMYSŁ 9/10
Świetny. Po prostu Samba

GRYWALNOŚĆ 7/10
Dość szybko się nudzi, jak Eye Toy

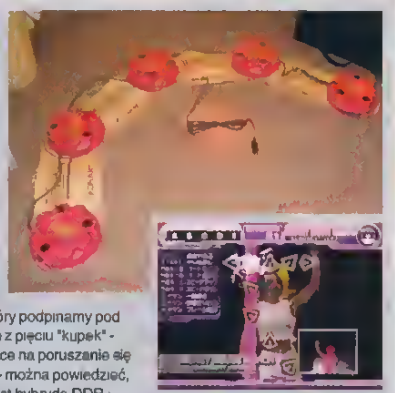
STOPIEŃ TRUDNOŚCI
W porównaniu do gier KONAMI - niski. Porównywalny z Eye Toy



PARA PARA PARADISE

Platforma: PS2 (Jap) **Wydawca:** Konami
Data wydania: 2001 **Liczba graczy:** 1-2

KONAMI jako prakursor zakręconych gier rytmicznych poszło dalej niz mety, marakasy, klawiatury, gitary itp. Co powiecie na sensory ruchu? Zanim przejdziemy do konkretów, musicie wiedzieć, ze pod pojęciem ParaPara, kryje się jeden z nowomodnych stylów tańca w Japonii, skośnoocy stoją i machają łapkami - tak ogólnikowo można opisać to zjawisko. Wersja Peradise to oczywiście multimedialny odpowiednik i, co trzeba dodać, bardzo udany, wiernie naśladujących ten dziwny taniec - nie tylko w skromnej opinii Polaka, ale także wg skośnookich braci.



W różowym kartonie w kwiatki (!) znajdujemy grę oraz kontroler, który podpinamy pod jeden z portów USB konsoli. Kontroler to dość niezwykły sklada się z pięciu "kupek" - sensorów ruchu z których jeden ma dodatkowe przyciski, pozwalające na poruszanie się po menu gry bez pada. System gry opiera się na machaniu rękoma - można powiedzieć, ze PPP jest "ręcznym" odpowiednikiem seri DDR. Sam interfejs jest hybrydą DDR i BEATMANII przez 5 celowników odpowiadającym 5 sensorom, przelatują w 5 kolumnach strzałki lecące od dołu do góry ekranu.
Naszym zadaniem jest wystawianie ręki nad jeden z sensorów rozstawionych przed nami w półkolu. Oprócz standardowego wysuwania rąk, pojawiają się również bardziej skomplikowane kombinacje, które nakazują nam na przykład machać rękoma w jedną lub drugą stronę (wykonując to, najlepiej po prostu obracac się dookoła). Gra jest "zakręcona" w dosłownym tego słowa znaczeniu, przez co gracz może nawet stracić równowagę i upaść, dlatego automat wyposażony jest w baneriki ochronne, nie tylko przed ewentualną glebą, ale również chroniące przed przypadkowym podrapaniem stojących obok gapiów. Dostępnych jest 19 piosenek z gatunku eurobeat (techno-pop), z czego najlepsze to "Boom Boom Fire" Davida Essexa i "Night of Fira" Initial D".



■ Automat PPP, a poniżej taniec ParaPara w japońskim klubie

WERDYKT

DDR w wydaniu "ręcznym" - bardzo fajna ale nieznana gra.

INTERFEJS 9/10
Jest przejrzyście jak w DDR

POMYSŁ 7/10
Sensory ruchu jak w banku :-)

GRYWALNOŚĆ R/10
Spora - hybryda DDR i Eye Toy

STOPIEŃ TRUDNOŚCI
Gra umiejętnie trudna - na najniższym poziomie dla każdego

PARAPARA PARADISE jest praktycznie nieznana w Polsce, przez krótki czas automat można było zobaczyć w szczecińskiej kręgielni w centrum handlowym Galaxy, później zniknął na rzecz DANCE MANIAX (gorszej, tańszej i ogólnie bledniejszej wersji PPP z dwoma, zamiast pięciu sensorow). Gra na PS2 nie jest zapowiedziana ani w USA, ani tym bardziej w Europie, co pewnie wiąże się z wysokimi kosztami kontrolera, a także dużo mniejszym rynkiem zbytu na tego typu zabawki, nie wspominając już o tym, ze ParaPara jako taniec jest w Europie zupełnie nieznany. Cena importowanej gry wynosi około $60, kontroler ześ to dodatkowe 30-40$ - dlatego PPP plasuje się w średnim przedziale gier muzycznych pod względem finansowym. Jeśli najdzie Was ochota na zakup tego tytułu - polecam zaopatrzyć się oczywiście na www.ebay.com. [poplet25]

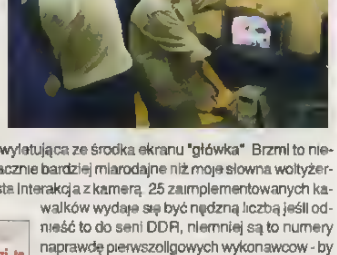
EYE TOY GROOVE



Platforma: PS2 (PAL) **Wydawca:** Sony
Data wydania: 2003 **Liczba graczy:** 1-2

W przeciwieństwie do EYE TOY: PLAY, w GROOVE jest tylko jedna gra. Celowo nie używam przedrostka "mini", gdyż mamy do czynienia nie z popierdółkowatą zabawą na kilka minut, ale ostro kręcącą "machaniną" którą można postawić w jednym rzędzie obok SAMBA DE AMIGO i seri DDR. Właśnie z tych dwóch tytułów GROOVE czerpie - interfejs rodem z SDA (tyle, ze bez marakasów), a samą grę nie bez kozery określa się mianem "DaDeeRe z rękami" (cokolwiek to znaczy).

EYE TOY to jedyny tytuł w tym przeglądzie, do którego nie używe się żadnego kontrolera. Wszak kamera to tylko gadżet rejestrujący poczynania Gracza. Kontrolerami staje się... sam Gracz. W GROOVE musi one uderzać w widoczne na ekranie "bazy" w momencie, gdy znajdzie się w niej wylatująca ze środka ekranu "główka". Brzmi to niedorzecznie, dlatego znacznie bardziej miarodajne niż moje słowna wołyżerka będzie Twoja osobista interakcja z kamerą. 25 zaimplementowanych kawałków wydaje się być nędzną liczbą, jeśli odniesie to do seri DDR, niemniej są to numery naprawdę pełnowartościowych wykonawców - by wspomnieć tylko Madonnę, Les Ketchup, Jamiroquaia, czy Apollo 440.



Warto wspomnieć, ze kamera jest dziełem europejskiego oddziału SONY, ale nie tylko szeroko pojęty patriotyzm kontynentalny należy w ten sprzęt zainwestować. GROOVE jest pierwszym tytułem, który korzysta z popularności zdobytej przez ET:PLAY, i takich gier będzie teraz coraz więcej. Ned supportem zastanawia się nawet Matsuura, twórca m.in. PARAPPY i VIB RIBBONa, a to nie jest tani wizjoner... [koso]

WERDYKT

Choć zabawa szybko się nudzi, to jednak często się do niej wraca.

INTERFEJS R/10
Pierdółkowaty i kolorowy, ale jest OK

POMYSŁ 7/10
Zaczerpnięte wdzież jak na dłoni

GRYWALNOŚĆ 7/10
Dopoki nie rozbiorą Cię rumowie.

STOPIEŃ TRUDNOŚCI
Średni. Żaden tam hardkor.

hardkor

szara strefa

txt: Yohko&Teruo

W tym miesiącu Szara Strefa została niestety, nieco okrojona więc, zebyście nie byli stratni obcięliśmy wszystkie zbędne elementy, zostawiając Wam to co najlepsze - więcej Szarej Strefy w Szarej Strefie! A więc do dzieła

Co właściwie psuje PS2?

Ile to razy słyszeliście, ze to modchipy psują konsole? Było już wiele kłótni o to które chipy szkodzą a które nie i ile trzaba mieć kabelków W końcu grupa od Rippera postanowiła rozstrzygnąć sprawę Przeprowadzili bardzo profesjonalne testy i wyniki zeskoczyły ich samych Otóż okazało się ze modchipy nie mają praktycznie ŻADNEGO wpływu na zywotność lasera konsoli! Tak naprawdę najbardziej szkodzą złe wykonane lasery! Otóż cewki, które się w nich znajdują, mają zbyt niską opomość, co powoduje przegrzewanie się układu LA6508 i doprowadza do śmierci koneli Najciekawsze jest to, ze najwięcej takich felernych laserów jest w najnowszych konsolech! Teraz nie dziwią już opowieści o pęcniu się nowiutkich, nieprzerobionych konsol Na dobrą sprawę, wystarczy tylko RAZ obejrzeć zbyt długi film, by spalić LA6508

Wielki eksperyment!

Nasz dobry znajomy Marcus R Brown po raz kolejny zajął się ciekawym projektem Tym razem jest to TGE - The Great Expanment (Wielki Eksperymant) - zestaw programów, dzięki którym (jaśli prace się powiodą) kazdy posiadacz PS2 będzie mógł uruchomić Linuxa (albo inna programy używające RTE) bez koniecznosci jakiegokolwiek modyfikowania konsoli czy dokupowania dodatkowego sprzętu Na razie, niestety, jeszcze do tego dalako - działa tylko kilka modułów IRX, a SBIOS jest napisany w kilkunastu procentach Aby przyspieszyć prace, mrbrown udostępnił publicznie wszystko, co osiągnął do tej pory licząc na to za inni utalentowani programiści rowniez zajmą się tym interesującym projektem On sam niestety, jest zmuszony mocno ograniczyć swój udział w pracach "szarostrefowych" - niedawno przeszedł na ciemną stronę mocy stając się oficjalnym developerem PS2 No tak, można się było domyśleć za ktoś w końcu doceni jego wkład w rozwój PS2)

We Włoszech można legalnie piracić!

Najwyraźniej sąd we Włoszech postanowił zniweczyć wysiłki producentów konsol Ogłosił, ze modchipy są jak najbardziej legalne! Co więcej modchipy - według sędziego - pozwalają na unikanie monopolistycznych działalności producantów i poprawiają funkcjonalność konsol W wyjaśnieniu wyroku zawarta jest opinia że działania SONY, mające na celu ograniczenie możliwości PS2, są "absurdalne" - podkreślono tu zwłaszcza niemożność legalnego grania w importy lub uruchamiania programów własnego wyrobu Oczywiście, to nie jest to, co ludzie z SONY chcieli usłyszeć, w końcu ich sposób działania polega na tym, że sprzedają sprzęt dużo poniżej kosztów produkcji, za to zarabiają zmuszając nas do kupowania oryginalnych programów Przypuszczamy, ze producenci konsol tak tego nie zostawią i będą się odwoływać, odwoływać, odwoływać

Prosto z twardego dysku?

To, co do niedawna wydawało się nierealne powoli staje się możliwe! Adam Metcalf i Thomas Hawcroft wypuścili właśnie wersję 2 0 swojego bootloadera o nazwie PS2MENU Program w tej chwili pozwala na uruchamiania, kopiowanie i zarządzanie plikami na twardym dysku PS2. Do pełni szczęścia brakuje mu jeszcze samodzielnej obsługi sieci, która pozwoli na kopiowanie programów z PC na dysk PS2 bez użycie pośredniczącego programu PS2Link W przyszłości będziemy mogli również uruchamiać bootloadera z Memorki (przy użyciu exploitu) lub CD Celem autorów jest udostępnienie wszystkim chętnym tego, co umożliwia projekt DMS HDD ale bez konieczności wydawenie majątku na chip DMS3 Fajnie jest!

Następna wersja PS2 Mediaplayera?

Chodzą plotki, ze będzie nowy Mediaplayer Bo puścił je nawet jeden z twórców, bigboss Trwają ponoć prace nad nową wersją, która obsługuje, już w pełni, twardy dysk, i to nawet bez modyfikowania konsoli - można będzie wrzucać pliki muzyczne lub filmowe poprzez połączenie sieciowe i przeglądać je wprost z dysku PS2 Hmmm ciekawe bardzo ciekawe Niestety, jest też złe wiadomość chodzą słuchy, że twórcy zastanawiają się nad licencjonowaniem swojego nowego dzieła, pytali nawet kilka firm i czekają na odpowiedź To oznacza ze być moza trzeba będzie za niego płacić Buuu, też wymyślili

Pingwiny na GC!



W końcu wyszedł Linux na GameCube'a! Co prawda jest to tylko wersja alfa systemu opartego na busyboxie, ale ma już zaimplementowaną obsługę akranu, zawiera również komponenty sieciowe, w tym serwer telnetu i serwer WWW Ze strony twórców można też ściągnąć patch do kernela, w ramach bonusu macie tam także szczegółową dokumentację GameCube'a Jak już wspominaliśmy, linux jest na razie we wczesnej fazie alfa więc nie zawsze wszystko działa poprawnie, ale już teraz brzmi zachęcająco (o ile można tak powiedzieć o linuxie ne sprzęt bez twardego dysku, przynajmniej ne razie) Oczywiście, aby uruchomić Gamecuba Linux, trzaba zgromadzić GC którąkolwiek wersję "Phantasy Star Online" BBA, memorkę i PSOload Jeśli ktoś czuje się na siłach, moza pomóc Michaelowi Steilowi i jego dzielnej druzynie w dalszym doskonaleniu ich dzieła - nieustannie szukają chętnych). Więcej informacji - http //www gc-linux org/

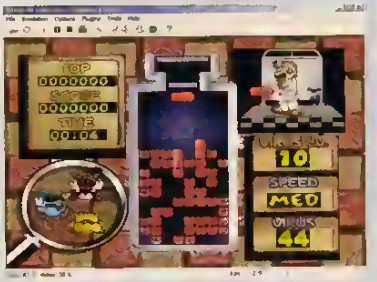


A jak nie macie GC...

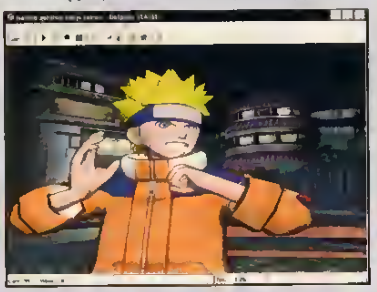
zawsze mozecie uruchomić emulator GC Udostępniono wersję próbną emulatora o wdzięcznej nazwie Dolphin Tak, tak, to naprawdę działa!! Co prawda w 100



procentach uruchomie się tylko jedna gra (Bust-a-Move 3000), jednak kilka innych daje przynajmniej częściową



rozrywkę Jak na wersję próbną, program działa całkiem zadowalająco (chociaż wiele zależy od mocy procesora



i karty graficznej peceta), twórcy mówią, że prace nad pełnym emulatorem posuwają się szybko do przodu Czekamy czekamy! Będziemy Was informować o postępach prac (albo nie będziemy)

No dobrze ne dziś już wysterczy Odkąd Bill Gates stał się brytyjskim szlachcicem, coś mało słychać o nowych odkryciach w pracenlu Xboxa zauważyliście? Przestraszyli się, czy jak? Yohko ostatnio żyje w stanie permanentnego strasu z powodu sesji egzaminacyjnej A Japończycy leczą chorobę Parkinsona traktalem! - zawsza wiedzieliśmy, że w tych obrazkach jest coś magicznego!

(c) Yohko & Teruo All Rights Reserved ,)

ABC DEVELOPERA

Tym razem kilka słów na temat jednego z najbardziej zasłużonych developerów europejskich, który co prawda kojarzony jest głównie z pewną odpowiednio zaokrągloną awanturniczką, ale ne swym koncie ma więcej dokonań, których przy spisywaniu historii gier pomijać nie wolno

core design

Gdy w 1988 roku Jeremy Smith założył CORE (siedziba w Derby - UK), miał już ośmioletnie doświadczenia w branży oprogramowenia komputerowego Debiutancka gra - "Rick Dangerous", szybko zdobyła pierwsze miejsce listy przebojów w Wielkiej Brytanii, aby w rezultacie zdobyć zaszczytny tytuł gry roku w Europie i przyczynic się do uhonorowania CORE nagrodą dla najlepszego developera. Po tych sukcesach firma stała się znana i z powodzeniem tworzyła nowa gry ne Atan ST i Amigę Warto wspomnieć choćby o "Chuck Rock" "Jeguar XJ220 ' czy "Heimdall" Na przełomie 1993/94, dobre imię CORE DESIGN podtrzymywały takie tytuły, jak "Thunderhawk' , "Soulstar", "Battlecorps", "BC Racers ' czy ' Bubba 'n Stix" Firma cieszyła się powszechnym uznaniem, a specjaliści z USA i Wielkiej Brytanii nie skąpili jej pochwał. Pod koniec 1994 ekipa została wchłonięta przez CentreGold. Uzgodniono wiady, że CORE będzie samodzielnie podejmować decyzje odnośnie nowych produkcji, co zaowocowało tekimi tytułami, jak "Firastorm - Thunderhawk 2", której sprzedano ponad 500,000 egzemplarzy W marcu 1996 CentraGold z CORE na pokładzie przeszło pod skrzydła dystrybutora EIDOS Juz wtedy trwały prace nad nowym produktem, które później okazał się największym sukcesem w histoni CORE i zarazem jednym z większych w historii gier w ogóle - mowa o TOMB RAIDER oczywiście Tytuł ten rodził się przez grubo ponad dwa lata, o szefostwo początkowo najbardziej kręciło nosami nad pomysłem umieszczenia w grze bohaterki zamiast bohatera co w tamtych czasach postrzegane było jeszcze jako niebezpieczny eksperymant Na szczęście pomysłodawce postaci - Toby Gard - postawił na swoim Po olbrzymim tryumfie przygód Lary, przez kolejne lata programiści z Derby zajmowali się głównie produkcją kolejnych sequali W międzyczasie wydali też kilka mniej znaczących tytułów, jak choćby FIGHTING FORCE, HERDY GERDY czy PROJECT EDEN Jednak głównym motoram działań były kolejna TOMB RAIDERy W sumie powstało sześć części i kilka dodatków, ale z roku na rok rosła frustracje, bowiem kolejne odsłony przyjmowane były z coraz bardziej mieszanymi uczuciami. Paradoksalnie marka, która kiedyś wyniosła CORE na szczyty i podratowała będący w klepskiej kondycji finansowej EIDOS ostatecznie obróciła się przeciwko swym twórcom Po aferach z przekładaniem premiery TR6 oraz po bardzo przeciętnych recenzjach, jakie ostatecznie gra uzyskała w prasie zarząd EIDOS postanowił "rozpędzić towarzystwo". Jeramy Smith stracił posadę w zarządzie i zarazem szefostwo w CORE Wraz z nim odeszła spora część programistow i od niedawna wszyscy działają pod nowym szyldem - CIRCLE STUDIOS (wkrótce mają ogłosić swoje pierwsze projekty) CORE DESIGN formalnie nadal istnieje jako jednostka podległa EIDOSowi, ale przyszłość pozostaje bardzo niepewna Prawa produkcji TOMB RAIDERów przepadły na korzyść CRYSTAL DYNAMICS i na dzień dzisiejszy nedal nia wiadomo, czy CORE w ogóle jeszcze będzie nad czymkolwiek pracować Taki koniac byłby sporą stratą z uwagi na dokonania tego developera Do dnia dzisiejszego nikt ne zajął w tej sprawie konkretnego i ostatecznego stanowiska Adres w Internecie http://www.core-design.com □[awe]

Typisz Polisz Dewelopers

Żyjemy w wyjątkowym kraju. Budowa jednej stacji metra to wydatek niewyobrażalny, a jednocześnie próbuja się tworzyć superprodukcje filmowa ne wzór amarykańskich. Ma być widowiskowo, spektakularnia, ale ze sto razy mniajszą kasę, worek chipsów i z panem Zenkiem co zawodowo udeje tłum łagłonistów. "Wiedźmin", "Quo Vadis", "Stara Baśń" - powalające obrazy, w których nie dzieje się nic, a jak już dzieje, to może jednak lapiej, zeby nie działo. Przewezająca część neszych filmowców to ludzia po prostu z innej bejki. Na szczęścia jaśli chodzi sąsiednią branzę, developerów mianowicie, jest zdecydowanie lepiej. Onł przynajmniej znają realia rynku, orientują się co powinnł robić, a czasem nawet to robią - vide PAINKILLER. Co by jednak było, gdyby Polacy tworzyli gry tak, jak tworzą filmy? No, właśnie. .



DZIEŃ 1: MARKETING, DEVELOPING I CHLANSKO

Pan X z panem Y postanowili spotkać się i obmyślić, co by tu zrobić, żeby się dużo nachapać. Pan X był spalony w polityce, bo za komuny ukradł wywrotkę koksu, nie wyrobił na zekręcia i przysypeł szkolną wycieczkę z Częstochowy. Dostał wbitkę w pepierach, 5 lat i pasiek. Temat był więc spalony. Pan Y z takim ryjem tez się nie nadawał. Chłopeki po dłuższej naradzie (dwa razy 0,7) orzekli, za trzeba iść z duchem czasu i zrobić coś dla młodych, najlepiej żeby migotało, piszczeło i kosztowało kilka ładnych baniek. "Pajączka" opatentowały już "Telezakupy MANGO", wiec padło ne grę komputerową. Pan X i Y bardzo się ucieszyli, za wpadli na tak genialny pomysł i w te pędy zadzwonili do pana Mireczka. Pan Mireczek był bowiem jedyną znaną imu osobą, która była ne tyle nierozgarnięta, a przy tym dysponowała taką gotówką, by dać się namówić na ów projekt. Zainteresowany przybył dość szybko, bowiam w okolicy uprawiał właśnie jogging, merketing i szpieging of wlesne zone na zakupach. Po krótkim zemieszeniu, w którym to pan Mireczek nia zrozumiał przyplsanago mu przez pana X tytułu "egzekjutiw producer" i chcieł strzelić go w mordę, a pan Y bełkotał pod sofą, wszystko ruszyło pełną parą. Chłopeki stwierdzili, ze zrobią ponadczasową grę z genialnym pomysłem, polskimi bohaterami, gołą babą i drobnymi aluzjami odnośnie hurtowni kadzi miedzianych pana Mireczka. Po tek owocnym dniu wszyscy sporządzili plan operacyjny, ureczyli się swojską kiełbasą i poszli na dziwki. Teraz już było z górki.

DZIEŃ 2: GENERAL PROJECT

Ze dostarczoną przaz pana Mirka kasę wynajęto biuro, siedmiu ochroniarzy, całodobową obsługę z "Gnll-Bar-und-Koematix", trzy linia telefoniczna i cztery komputary. Jeko, ze już zabrakło na zewodowego scenarzystę pan X z panem Y postanowili samodzielnie spisać swoje pomysły. Pod wieczór mieli już wszystko gotowa - "Gra ma być o tym, jak biegasz po mieście i zapierd***sz gołębia. Do dyspozycji masz: kamienie, zatrute ziarna, benzynę i emerytkę, która akeploduje po tym, jak obsiądzie ją określona ilość pteszysk" Szczególnie z tego ostatniego pomysłu dumny był pan Y, który to obmyślił, ze babcie będzie mieć czujniki nacisku w kozuchu i fotokomórkę w berecie. Chłopeki wydrukowali cała hasło w 36 róznych kolorach. Po 19.00 do biura wpadł pan Mireczek, aby ocenić rozwój projektu. O dziwo nie okazał się az tak ciemnym burakiem. jak zakładali jego współpracownicy - zrobił się za to czerwony, złapał za głowę i wyzwał pana X i Y od skończonych kretynów, nie zapominając napomknąć czegoś o ich memach i stadzia rosyjskich niedźwiedzi. Na szczęścia jeszcze tego wieczoru udało się ściągnąć ne miajsce znajomego pana X, który kiedyś przygotowywał tabliczki ostrzegawcza w pociągach, toteż ne pisaniu znał się jak nikt. Ten, za obiecany arkusz blachy miedzianej 24X300 m. szybko zgodził się rozwinąć pomysł. Nad ranem główny koncept leżał na stole, znajomy na klawiaturze, pan Y nie wiadomo gdzie, a Mireczek z panem X poszli ne dziwki. Gra natomiast miała przedstawiać losy typowego polskiego turysty, który zwiedza różne zakątki świata (m.in. parking w Warszawie, główna halę produkcji kadzi miedzianych w Muchach Małych, łąkę oraz bliżej niesprecyzowany plac z zabatonowanym prętam), podejmując zlecania na likwidację złośliwej plagi gołębi z kosmosu. Hit murowany.

DZIEŃ 3: TEAM RESEARCHING

Tego dnia niespecjalnie dużo się działo, gdyż do pracy nie przyszedł nikt... Nie licząc ochroniarzy, który azybko jednak gdzieś przepadli, a rezem z nimi trzy telefony, sprzęt komputerowy, jedno krzesło i plakat z Adamem Małyszem.

DZIEŃ 4: GRAFA I WYPASIONE WSTAWKI VIDEO

Na szczęście sam projekt nie został skradziony i po ogólnych lamentach pan X, Y i Mireczek postanowili kontynuować rozpoczęte przedsięwzięcie. Całość prac przaniasiono do domu znajomago pana X, który wprawdzie protestował, ala nikt się tym spacjalnie nia przejął. Pozwolono za to jego siostrze, Marzence, wystąpić w głównych acenkach przerywnikowych. Miały to być zapierająca dech w piersiach lendary, co jako że nikt z zebranych kandydatów nie umiał, postanowiono wrzucić normalne wstawki video. Za to piersi jak najbardziej się znalazły - Marzenka całkiem zgrabnia nimi dyndała. "Jak to? Polska produkcja bez gołych cycków!?! Przecież z tradycją walczyć nie wypade" - jak skwitował to pan Y. Zasada była prosta: za każdego zlikwidowanego gołębia na ekran wyskakiwała wstewka FMV z Marzenką, ze każdego nietrafionego gra wyświetlała animację kopulujących ptaków (kumpal pana X miał takie filmiki z netu). Zabieg z jednej etrony okrutny, z drugiej jednak motywujący do wzmozonej eksterminacji. Tego dnia udało się tez nakręcić material do finałowej sekwancji, kiedy to Gracz docierał do gniazda Wszech-Gołębia. Z grudek siana, szmat i ziami doniczkowej ulepiono coś, co przypominało murzyńską wersję bełwana po solidnej mutacji. Szybko przyczepiono mu dle rozpoznenia tabliczkę "Wszach-Gołąb", zaś znejomy pana X, Marzenka i podkupiony piwem sąsiad tarzali się u jago stóp, wnosząc dzikie okrzyki ("o k**a!", "k***a ja pier***e!", "zginiemy wszyscy marnie!", "ten potwór zeżre świat!", "Marzenka uważaj, cyca w błocku umoczysz!" itd.). Na koniec całość podpelono, bo jak stwierdził pan X - "to zawsze dobrze wygląda". Ogniem zajął się też kot Marzenki, a raezta ekipy dla odmiany udała się na dziwki.

DZIEŃ 5: STRONA AUDIO

Z rana nagranie muzy ruszyło sprawnie, bowiam wetknięto mikrofon pod prysznic kąpiącej się Marzenki, zyskując tym semym motyw przewodni - niepowtarzalnie zmiksowane "Ajm beed, ajm beeed! Chujs beeed?!" z "Jeeeestam szajłoona, lalala". Piarwszą część wyspiewywał pan Y, drugą zaś szorujące mu plecy Marzenka, bo ja się okazało - pan Y wprawdzie poszedł wczoraj do domu, ale pomylił drzwi i trafił do jej sypialni. Brata Marzanki ogłuszono w chwili gdy próbował krzyknąć i cisnąc w nich komputerem. Jako ze główny scenarzysta (i programista) długo nie odzyekiwał przytomności, przez resztę dnie grano w karty i obmyślano, co teraz wszystkim ugotuja Marzanka.

DZIEŃ 6: BEATA-TESTING I WIŚTA WIO!

Tego dnia praca po prostu paliła się w rękach. Głównie za sprawą znajomego pana X, który po wczorajszym cioeie w głowę nabrał solidnych wizji. Jego popisowym pomysłem okazało się wprowadzenie rewolucyjnej kemery LPR, czyli "Losowi Przechodnia Retrospectiva", śledzącej całą akcję. Po prostu bohetera obserwowało się poprzez wspomniania różnych, czesem znajdujących się w innym mieście, czasem lakko podpitych (zamazany obraz) postaci. Podchodził taki "do kemery" i mówił "eaa, tak, pamiętam - On przechodził tędy tydzień temu i chyba bułki kupował". Wtedy też włączała się odpowiednie scenka z gry (nie przechodziłeś, tylko jechałeś samochodem i nie kupowałeś bułek, tylko sprzedewałeś futerka z zabitych gołębi, co zresztą idaalnia oddawało akcja, ze Polakom naprawdę wszystko się w bani chrzani). Pod wieczór tym razem do domu sprowadzono Beatkę lekkich obyczejów, która po dłuższej sasji powiadziała: "nooo, moze być!" i wystewiła rachunek. Beeta-testing uznano za pomyślny.

DZIEŃ 7. "A TEGO DNIA ODPOCZĄŁ..."

Po burzliwaj naradzia grę wystawiono w pięciu polskich eklapach pod krzykliwym tytułem: "GO! GO! GOŁĄB". Bratu Marzenki przekazano, że nikt go nie zne i nia jeet mile widziany, poczym panowie X, Y i Mireczek wygodnie rozłożili się na świezo zakupionych leżakach. Kilke miedzianych kadzi wysłanych do dyraktorów licaów i Druha Zastępowago miało zapewnić, że ktoś zostania zmuszony, aby to coś kupić. [Myszaq]

PS. Wszelkie podobieństwa do panów X i panów Y do osób rzeczywistych są zamierzone i zamierzone.

Od Gracza dla Graczy

Chwili, gdy poczujesz w sercu miłość i doświadczysz jej głębi, odkryjesz, że dla Ciebie świat nie jest już taki sam, jaki był do tej pory. Dla mnie wszystko zmieniło się, gdy po raz pierwszy odpaliłem NESa i oddałam się przyjemności grania w prawie 20, nadesłanych przez kuzynkę ze Stanów, gier. Ach, co za oszczędność czasu - zakochać się od pierwszego wejrzenia! Moja nowa "ukochana" zmieniła całkowicie moje szare życie które kręciło się dotychczas wokół komputerów i zabawy w tuningowanie sprzętu. Poznałem smak rozrywki na poziomie i wkroczyłem do magicznego świata konsolomaniaków. Minęło kilka lat - dzisiaj piszę felietony do czołowego krajowego pisma o grach video, łącząc moją pesję z możliwością zarobku, przy ułatwionym dostępie do nowych tytułów i akcesoriów. Nie jest to jednak moje największe osiągnięcie, gdyż z wieloletniego stażu na scenie konsolowej wyniosłem coś więcej - bezcenną przyjaźnie z osobami podzielającymi moja zainteresowania i sprawiającymi, ze życia nabiera tęczowych barw.

Konsolomaniacy z krwi i kości to ludzie życzliwi i otwarci, którzy są dalecy od szeroko pojętego "fanboystwa" - nie liczy się platforma, wszystko kręci się wokół samego grania. Nie jest istotne miejsce pracy, gdyż kwiat przyjaźni potrafi zakwitnąć również na polu bitwy! Mimo oddanie sprawie PE cieszy mnie, że odnajduję wspólny język z takimi świetnymi osobami jak Nolster czy Metl z Nao Plus. Mile spędziłem czas z Majkelem i Ankiem z pisma GBMore, a w przeszłości skumplowałem się z piszącymi wówczas do PS+ Jajem i Pablem. Podczas wspólnego grania, sączenia trunków i miłej rozmowy zacierają się różnica - pozostaje jedynie czerpanie przyjemności ze wspólnego spędzanie czasu. Zapomnijcie więc raz na zawsze o nienawiści między konkurencyjnymi magazynami - jeśli ma to miejsce, to wyłącznie na wysokich szczeblach, a szary pismak nie ma z tym absolutnie nic wspólnego. Pamiętajcie, ze nie chodzi o to, co się robi, a jakim jest się człowiekiem.

Wspominałem niegdyś, ze w kręgu konsolomaniaków nie liczy się wiek. Doświadczyłem tego poznając ostatnio sprytnego dziesięciolatka o ksywie Mr Piki, który zaskoczył mnie swoim sprytem i wygadaniem. Dzięki PE i konsolom poznałem również wspaniałą właścicielkę kafejki internetowej i wypozyczalni gier konsolowych, która, mimo swojego wieku (mniej więcej moje lata razy dwa)), na zawsze zaskarbiła sobie miejsce w moim sercu. Do końca będę bronił tezy, ze prawdziwi gracze to ludzie życzliwi i otwarci, którzy nie mają oporów w nawiązywaniu nowych przyjaźni. Wizerunek wyalienowanego i odciętego od rzeczywistości outsidera to mit, propagowany przez szukające taniej sensacji czasopisma. Nieśmiała osoba w otoczeniu przyjaznych twarzy otwiera się i szybko swobodnie włącza się do wspólnej zabawy, co widać na zlotech. Na początku jest względnie spokojnie i ludzie wstrzymują się z wylewnością w okazywaniu uczuć, ale szybko atmosfera się podkręca i po kilku godzinach panuje klimat, jakby wszyscy znali się od lat. Bez problemu można nawiązać kontakt z pracownikami redakcji. Jestesmy zwykłymi ludźmi, wykonującymi swoją pracę i wszelkie "idolizowanie" jest bez sensu. Są oczywiście wyjątki od reguły, ale w kazdym stadzie zawsze znajdzie się jakaś zadufana w sobie czarna owieczka)

Gry to coś więcej!

Pasja do gier często staje się bezą do rozwijania zainteresowań, czasem wręcz rozpoczyna całkiem nowe hobby! Znajomy, dzięki serii GT, na dobre wkręcił się w świat motoryzacji i tuningowanie, a obecnie świata poza samochodami i kobietami nie widzi. Wysyp ambitnych pismaków, starających się o pracę w pismach branżowych, pokazuje, jak wielu graczy przekroczyło cienką granicę między biernym odbiorem, a chęcią czynnego udziału na rzecz naszej sprawy. Conkar z GO zartobliwie stwierdził, ze w dzisiejszych czasach nie wypada wręcz być niezelaznym, ponieważ każdy ambitny gracz w jakiś sposób przyczynia się do rozwoju konsol na terenie kraju. Sam, dzięki 1080 SNOWBOARDING i sami AMPED, zainterasowałem się jazdą na desce, a gdyby nie fascynecja postacią Hwoarange, zapewne nie musiałbym pisać terez lewą ręką, zerkając ne zawiniętą w gips, wyglądającą jak kawał baleronu, prewą kończynę). Przypomnijcie sobia zresztą, jak wiele osób po grza w DOAVBX, zainteresowało się siatkówką plażową, mimo ze ze sportem miało do taj pory niewiela wspólnego (moza jednak nie chodziło wyłącznie o piłkę,)) Drugie tyie wkręciło się w temat domorosłago "hakierzenia"... próbując magicznymi sposobami pozbawić laseczki zbędnego odzienia)

Działalność graczy w sieci ukazuja, jak twórcza moza być ich pasja. Powstają profesjonelnie napisane opowiadania i powieści poświęcone konkratnamu bohaterowi lub serii gier video. Czasem przeglądam galerie internetowe, oglądając prawdziwe dzieła sztuki - cudne grefiki ukazujące zamyśloną postać Sephirotha czy prześliczną zapłakaną Yunę. Motywy konsolowe przenikają do innych dziedzin kultury, znajdując odbicie choćby w piosenkach hip-hopowych (posłuchajcia Teda i kawełka "Kombosy", w którym rapuje o grza w Tony Hawk'a i Jackie Chana, chwaląc chwile spędzane z kumplami przad konsolką). Będąc w sieci można spotkać kilka stronek z doskonelymi nlakomercyjnymi remixami znanych z gier utworów, tworzonymi przez zafascynowanych muzyką ludzi. Widać to również po nadsyłanych do PE prezantach od wiernych czytelników, wystruganych z drawna Mokujinach, barwnych kopertach z pięknymi rysunkami, kolazach zdjęc zg(red)ów, breloczkach czy wisiorkach, wycinanych modelach samochodów z papieru, a nawat utrzymanych w duchu pisma naczyniach, nie wspominając o pełnych lirycznego patosu, wyciskających łzy listach zakochanych fanow Playmana.

Oto typowi konsolomaniacy - ludzie pasjonujący się gremi, ale nie izolujący się towerzysko - otwerci na nowe znajomości i z redością zapraszający do wspólnej zabawy inne osoby. Jesteśmy psotnikami, lubimy wyzwania i często nasze pasje wykraczają poza świet gier. Pamiętajcie o tym i kiedy w telewizji po raz kolejny wyemitują program, szykanujący dobre imię rasowych graczy, ostentacyjnie zmieńcie kanał. Jak mewiał pewian francuski pisarz: "Miłość jest niepojęta dla tych, co jej nie dzielą "[mazzi]

Muzyka Gracza

Howgh! Witajcia ponownie! Z braku miejsca zmuszony byłem ograniczyć kącik do jednago albumu, ale bez dwoch zdan jest to pozycje, którą powinniścia się zainteresowac. [mazzi]

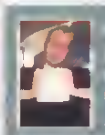
Silent Hill 3 OST



Brudne i niepokojące soundtracki z pierwszych odsłon serii SILENT HILL wprowadzały mnie w stan swoistej psychozy maniakalno-depresyjnej, kiedy mój pokój wydawał się niepokojąco zmieniać, a kazdy drobny szmer wzbudzał palpitacje serca. Akira Yamaoka powraca z całą gamą upiornych brzmień, które wrazliwego pięciolatka potrafią wprowedzić momantalnia w stan katatonii. Kompozytor po raz kolejny przedłożył melodyjność nad ambientowe eksperymenty, rozpoczynając album kobiecym wokalem, niepostrzezenie przechodzącym w towerzyszącą opaningowi kompozycje "You're not here". Prewdziwa ukojenie przynoszą rozmyte brzmienia gitar w "End of Small Sanctuary", ale słuchacz nladługo cieszy się spokojem, gdyż powraca borujący przysadkę mózgową zawodzący dzwięk upiornych syren z poprzednich części. "A stray child" tak emanuje klimatem, ze podczas emisji tego utworu głośniki zdają się napełniać pokój złowieszczym mrokiem, rozlawającym się po ścianach i pochłaniającym najmniejszy promiań światła. Depresyjną atmosferę podtrzymują dźwięki fortepianu w utworze "Walk on Vanity ruins", podobnie jak znane wszystkim urocze, zgrzytliwa odgłosy upiornych mechanizmów w "Flower Crown of Poppy". Momentami autantycznie czułem się, jakbym zaraz miał chwycić czającago się za moimi plecami diabła za rogi - satanizm zaklęty w czarcich dzwiękach z piekła rodam (posłuchajcie 'Prayer'!)! Silent Hill 3 OST posieda jeszcze jedną mocną stronę, jaką są cudowne kompozycje wokalne. Piosenka "I want love" w wykonaniu Melissy Williamson kołysze nas do snu i zmusza do zamknięcia oczu, jednak wieńczący album studyjny miks dosłownie wydziera dusze z ciała. Tracimy ją bezpowrotnie, gdyz staje się ona częścią miejsca do którego trafia. Zamglonego miasteczka, gdzie będzie się wiecznie błąkać bez szansy na odejścia w pokoju. Bez dwóch zdań ten soundtrack nie jest dobry, to prawdziwe dzieło sztuki, na ktore lalk spojrzy obojętnie, a osobe wrazliwa dojrzy w nim oszałamiające piękno. Doskonałym uwieńczeniem tryiogii jest utwór Hometown z wokalam Joe Romersy, który bazuje na openingu klasycznego juz SILENT HILL na PSX. Jestem oczarowany i z biciem serca czekam na więcej - kolejny sequel juz w produkcji, więc w odpowiednim czasie dostane w ręce ilustrujący go OST, a Wam tradycyjnie tę muzyczną ucztę ne piśmie sprezentuję □

Ocena: ★★★★★

DREAMCAST LIVES 4EVER



No, niestety, nie [illegible] markety francuskiej firmy Auchan "dały [illegible] w owych super-sklepach (Poznań) na wyprzedaży z okazji "końca serii" osiągnęły zaskakująco niską cenę - 99 zł (!). Co bardziej przewidujący brali nawet po 10 sztuk (już widzę te przebitki w co niektórych sklepach). Tak czy owak cały zapas "makaronu" został wyprzedany w 1 dzień... A tak w ogóle, to witam wszystkich w kolejnej edycji rubryki, w której nasza konsola z zakręconym logiem przeżywa swoją drugą młodość. [MG]k]

GTA3 na DC

Prawda czy fałsz?

Już jakiś czas temu było głośno na ten temat w Internecie - toczyły się zawzięte dyskusje na forach i grupach na temat rzekomego wydania (w wersji nieoficjalnej, rzecz jasna) GTA3 na DC! Po jakimś czasie sprawa ucichła, tymczasem zbulwersowana tak chłodnym przyjęciem przez Graczy grupa zapaleńców kryjących się pod nazwą GTAFREEDC po prawie półrocznym milczeniu wydała nowe oficjalne wieści w tej sprawie. Oto ich fragmenty:

'Jesteśmy bardzo blisko zaprezentowania wam pierwszych screenshotów z gry - specjalnie dla co niektórych niedowiarków. Przez cały czas pracowaliśmy bardzo ciężko, aby uzyskać odpowiednio dobry efekt naszej wspólnej pracy. Największy problem stanowi jednak V-ram - co niesie za sobą obniżenie jakości tekstur, dzięki czemu nie wyglądają one już tak ostro, jak choćby na PS2 - lecz w dalszym ciągu wyglądają "słodko". Wszystkie modele zawarte w grze zostały już wykończone i animowane. Obecnie tworzymy wystrój miasta, co idzie bardzo wolno. W planach mamy kolejne misje (będą podobne od tych z oryginału, lecz zawierać będą dodatkowe niespodzianki). GTA na DC nie zawiera obecnie także żadnych efektów specjalnych (takich jak choćby zmienna pogoda). Owe efekty będą tworzone w ostatniej kolejności. W każdym razie w chwili obecnej mamy 90% dialogów zawartych w grze w postaci scenopisu, kwestie mówione trzeba będzie wypowiedzieć, a następnie w miarę możliwości nagrać. W planach mamy także wrzucenie kilku stacji radiowych (również trzeba je będzie nagrać - czego dokonamy najwcześniej w lutym)."

Dreamcast online

on line

Wszystkie 3 konsole obecnej generacji, jak wiadomo, oferują grę po Sieci, jednak znacznie wcześniej taką formę rozgrywki oferował również Dreamcast. Wszyscy ci, którzy grali przy pomocy tej konsoli po Sieci wiedzą już, że serwery SEGI wraz z nowym rokiem powinny już nie funkcjonować. Powinny, jednak w istocie tak nie jest, i w wiele gier można jeszcze zagrać. Ponieważ artykuł potraktuj jako swego rodzaju przewodnik po dreamcastowej Sieci. Zdaję sobie sprawę, że nie wszyscy, a raczej mało kto wie, jak w ogóle podpiąć konsolę z zakręconym logiem do Internetu. Dlatego startujemy z matym FAQ, jak tego dokonać.

Przede wszystkim upewnij się, czy modem od konsoli jest podłączony do gniazdka telefonicznego za pomocą oryginalnego kable "skrętki" (powinien znajdować się w zestawie z każdą nową konsolą). Od razu uprzedzam pytanie: czy jest możliwość podłączenia DC do łącza stałego (Neostrada, SDI itp.)? Tak, z tym że wymagane do tego jest specjalne urządzenie, które zwie się Broad Band Adapter. Koszt tego sprzętu to wydatek rzędu 200 - 300 zł, niestety szansa na dostanie go w Polsce graniczy niemal z cudem (podobnie mają się sprawy z "rasztą świata" - tam owy "gadżet" został już dawno wycofany ze sprzedaży i porzucono jego produkcję). Następny krok to konfiguracja przeglądarki internetowej. Musisz wiedzieć, iż na DC wydano kilka przeglądarek, np. DreamKey (załączany darmowo do każdej konsoli), DreamPassport (raczej dla użytkowników z KKW) i Web Browser (najbardziej "przyjazny" dla przeciętnego Polaka). My zajmiemy się konfiguracją tego ostatniego, dlatego że darmowy prezent od SEGI przypadkowo nie łączy się z Polską i nie posiada opcji dowolnej konfiguracji naszego providera. Przeglądarkę WB można bezproblemowo podrać z Sieci w postaci obrazu płyty dla najbardziej znanych programów do nagrywania (NERO, Disc Juggler). Dla przykładu posłużę się serwisem MEGA GAMES [http://www.megagames.com/dc/dc_utils_misc.shtml] gdzie można ściągnąć owy program w dwóch wersjach (2.0 i 2.6), oczywiście im nowsze, tym lepsza, niestety w formie "darmowej" nie jest dostępne jej najnowsza odsłona 3.0 (notabene posiadająca najwięcej funkcji, jak choćby obsługa skryptów Jeve czy animacje Flesh). Z oczywistych przyczyn wybieramy v.2.6 i przystępujemy do procesu konfiguracji przeglądarki na naszym DC (na szczęście jest to zabieg jednorazowy - na jego końcu wszystkie ustawienia dotyczące Sieci zapisują się w pamięci konsoli). Gdy po raz pierwszy odpalimy "krążek" z Web Browserem na naszym DC, program zapyta nas o wybór państwa z jakiego będziemy się łączyć, do wyboru USA lub Kanada. Wybieramy USA (spokojnie łączyć będziemy się z Polski). Następnie informujemy program, że chcemy skorzystać z własnego dostawcy Internetu (wybierając opcję "Use Your Own Internet Provider"). Otrzymamy informację o danych, jakie będziemy musieli za chwilę podać - potwierdzamy całość wciskając "OK." Teraz ekran podzieli się na 2 części (Required Settings i Optional Settings). Drugą część możemy zwyczajnie pominąć i skupić się jedynie na pierwszej. Jako pierwszą wybieramy ikonkę INTERNET CONNECTION i wypełniamy następująco pierwszą zakładkę (BASIC INFO):

REAL NAME - wpisz tutaj swoje imię (możesz napisać cokolwiek)
USER LOGIN - nazwa użytkownika w Sieci Twojego dostawcy Internetu (odmyślnie wpisz ppp)
USER PASSWORD - hasło użytkownika w Sieci Twojego odstawcy Internetu (domyślnie wpisz ppp)
DIAL UP NUMBER - wpisz numer pod jakim łączysz się z Internetem (np. TPSA: 0202122 lub SZEPTEL: 0209282)
BACKUP NUMBER - miejsce na zapasowy numer, w razie gdyby powyższy był zajęty
DNS1.204-127-129-1
DNS2.204-127-160-1

W zakładce nr 2 (DIAL OPTIONS) wybieramy sposób wybierania numeru twojego telefonu (domyślnie TONE), resztę zostawiamy nietkniętą (puste pola i wyłączone na OFF).
Ostatnia zakładka to połączenia przez PROXY - ustawiamy NO i zapisujemy całość. Generalnie jeśli wszystko zostało poprawnie wypełnione, można się już połączyć z Internetem (CONNECT) lub ewentualnie można jeszcze skonfigurować skrzynkę pocztową (EMAIL ACCOUNT), jeśli chcemy również odbierać lub wysyłać pocztę na naszym DC. Wówczas należy podać:
EMAIL LOGIN - nazwa użytkownika, jaką podajesz podczas logowania
EMAIL PASSWORD - Twoje hasło do skrzynki pocztowej
EMAIL ADDRESS - Twój adres e-mail
INCOMING SERVER (POP3) - adres poczty przychodzącej (dla konta w serwisie TLEN PL: pop3.o2.pl)
OUTGOING SERVER (SMTP) - adres poczty wychodzącej (dla konta w serwisie TLEN PL: smtp.o2.pl)

To wszystko w temacie konfiguracji Netu na DC. Teraz po wciśnięciu opcji CONNECT możesz w pełni korzystać z dóbr, jakie za sobą kryje Internet (strony, poczta, chat, IRC, forum, grupy dyskusyjne itd.). Twój Dreamcast jest tym samym odpowiednio przygotowany do gry Multiplayer w Sieci.

Oto lista gier, w które nadal można zagrać po Sieci:

[DU] - Dial Up, [BB] - Broadband
4X4 EVOLUTION - [DU] można też pograć w wersję demo, która wspiera sieciową grę.
F355 CHALLENGE - [DU] Time Trial. Wainij rekord i porównaj go z innymi na serwerze. Całkiem przyjemnie jest komuś dokopać.
METROPOLIS STREET RACER - [DU] można się wymieniać zapisami Ghosta. Łatwo je wydobyć przy pomocy Nexus VMU.
PBA BOWLING 2001 - [DU] gra nigdy nie ukazała się oficjalnie, ale i tak się wydostała i krąży po Sieci. Można próbować przez GameSpy.
PHANTASTY STAR ONLINE v.1/2 - pomimo faktu, iż SEGA oficjalnie ogłosiła zamknięcie serwerów do gry PHANTASY STAR ONLINE, nadal działają i można bez problemu zagrać w nich po Sieci na DC! Jednakże aby tego dokonać należy być w posiadaniu ORYGINALNEGO PSO z nigdy wcześniej nie użytym CD-KEYem (używane gry, logowane w Sieci na innej konsoli choć jednokrotnie, na nic się zdadzą). Pozostali chętni do gry (wersje NTSC), aby rozkoszować się światem PSO, muszą zmienić numer ONS na następujący: 24.159.157.185 (można tego dokonać poprzez DreamPassport lub grę OUTTRIGGER), a następnie zwyczajnie odpalić grę i spróbować się połączyć.
QUAKE III: ARENA - [BB DU] prywatne serwery i klany. Masa zabawy. Niepotrzebna nam SEGA. Grać, nie umierać.
SEGA SWIRL - [DU] używa POP3. Najłatwiejszy sposób dorwania tej gry to sprawienie sobie SEGA SMASH PACK Vol. 1.
STARLANCER - [DU] używa GameSpy.
WORMS WORLD PARTY - [DU] w pełni działający on-line gameplay. Gra funkcjonuje identycznie jak w dniu premiery.

Gry z możliwością downloadu:

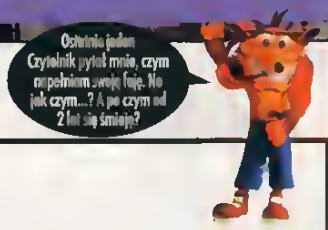
CHUCHU ROCKET - [DU] możliwość uploadu etapów własnej roboty poprzez skrypty lub Nexus VMU.
JET GRIND RADIO - [DU] możliwość zgrywania nowych graffiti. Można takowe zrobić samemu lub ściągnąć ze stron fanowskich, wpisując link w 'browser' i wciskając A + X na pliku, który chcemy ściągnąć na VMU. Zrobienie własnego graffiti jest o wiele łatwiejsze w pecetowych programach graficznych, niż przy pomocy pada. O tym wie każdy.
PHANTASY STAR ONLINE Ver.1 US - [DU] możliwość ściągania dodatkowych misji ze stron fanowskich. Do wersji 1 US wyszło ich około 5. Możliwość odbierania poczty.
PHANTASY STAR ONLINE Ver.2 US - [DU] jak wyżej. Jedyną różnicą jest nieco większa ilość misji do ściągnięcia.
SAMBA DE AMIGO - [DU] prawdziwa "peterde". Można ściągać nowe utwory muzyczne!
SKIES OF ARCADIA - [DU] gre przesyła nas do strony na której nadal dostępne są od ściągnięcie 3 dodatkowe misje.
SONIC ADVENTURE - [DU] wszystkie funkcje Chao Garden nadal działają, za wyjątkiem rankingu wyścigów. Można również ściągnąć pliki Event.
SONIC ADVENTURE 2 - [DU] możliwość ściągenia dodatków w pełni działające forum i strona.

Z pewnością jest jeszcze wiele gier, które oferują możliwość ściągnięcie dodatkowych bajerów lub ograniczonego gameplayu, lecz te wymienione są najistotniejsze.
Na Sieć mogą powrócić również takie tytuły jak BOMBERMAN ONLINE lub OUTTRIGGER ponieważ posiadają one opcję manualnego podanie serwera. Jeśli więc ktoś takowy "postawi", wystarczy zmienić odmyślny adres na nowy. Podobnie ma się sprawa z CAPCOM VS SNK 2 (JAP only!) - w tej grze można ekonfigurować praktycznie wszystko.

Dodatkowo CAPCOM całkiem niedawno (10.12.2003 r.) położył wszystkie stronki poświęcone ich tytułom, które mogliśmy odwiedzać przy pomocy aplikacji zawartych w grach. Stronki które padły, to: GIGA WING, GIGA WING 2, STREET FIGHTER III DOUBLE IMPACT, EL DORADO GATE, MARS MATRIX i GUNBIRD 2. Niedostępne są również downloady idące przez Isao net. Na szczęście są ludzie, którzy zapisują umierające stronki i może z czasem coś się z tego urodzi.

Szkoda, że DreamPassport wyłączono również dla PC. W Japonii wyszedł pecetowy program DreamPassport, który można było ściągnąć ze stronki SEGI - pozwalał on na download i dostęp do pecetowych stron. Dziś program jest już tylko ciekawostką. Na dodatek niechętnie odpala się na Windowsach innych niż japońskie.
Z pozytywnych - zakończyły się prace nad DreamPassport Custom Server. Browser integruje najprzydatniejsze funkcje obecne w Planet Web i DreamPassport. Łatwa możliwość zmiany ustawień Ch@t, Download, Save'ów itp. Smętne oblicze dreamcastowych browserów zastąpiono atrakcyjnymi menusami w stonowanej, niebieskiej palecie z dodatkiem przyjemnych grafik. Dodatkowo przeglądarka zgodna jest z IE 6.0. Oczywista jest możliwość odtwarzenia midi, mp3, flash, jave i odpalanie co niektórych appletów Java (wzbogacone biblioteki sprawia, iż napis "applet not supported" będzie pojawiał się znacznie rzadziej). □

Za pomoc w realizacji thx to Morden.



Dzieje się!

Nowa konsola NINTENDO, porażka N-Gage'a, SONY ściemnia z PSX'em, a BANDAI robi nowe Tamagotchi.

Oj, trochę się działo ostatnio w świecie konsol. Chcecie wiedzieć, jaką niaspodziankę dla wielbicieli wąsetego hydraulika oskarżanego o dziwne stosunki z bratem szykuje NINTENDO? Słyszeliście, za wydarzyło się coś nowego w tamacia Phantoma - konsolki-piaca, do której gry będzia się ściągało z Internatu? Chcacia zagrać w Xbox Liva z Michałem Wiśniawskim i wygrać z nim w DEAD OR ALIVE, a na końcu przaspać się z Kesumi? Kumpel coś mówił, ze SONY dało "pupy" z PSX'am i teraz szykują patcha? Hodowliście Tamagotchi i nie mozecia się doczekać następcy urządzonka? A moze jestaście głodni i macia ochotę na xboxową pizzę? To wszystko znajdziecie w "Okiem Maniaka"!

Chyba najgorętszą nowinką miesiąca jest wiadomość o nowaj konsolca NINTENDO. Ninny ostro kombinuje i nie wystarcza juz im Cube, GBA i IQue na rynku chińskim. Teraz kombinują z nową konsolką. Co ciekawe, ma to być hendheld, aia nia taki zwyczajny - monstrum ma mieć dwa ekraniki. Czyżby powrót do czasów, kiady NINTENDO robiło giarki "Game&Watch" - dwuekranowa "konsolki" w stylu ruskiago "Wilk i zając"? Bynajmniej, dwuekranowy potwór będzie miał parkę procasorow - ARM9 i ARM7. DS (jak na razie nazywa się projekt, skrót od Dual Screan) ma działeć na akumulatorkach i mówi się (choć to jaszcza nie wyjaśnione) o moziiwości bezprzawodowej komunikacji urządzań. Jesteście ciekawi, jak zaprazantuje się nowe urządzanie, albo chociaz jak to moze wyglądać? NINTENDO podobno powie więcaj i zademonstruja swoje nowa działo na majowych E3.

Jeśli jesteśmy już przy handhaldach, Tnton Labs oficjalnia zaprzestaje produkcji AfterBurnera. "Światełko" do GBA przestało się przydawać od czasu, kiedy NINTENDO rozwiązało problem i w GBA SP wprowadziło podświatlania akraniku. Niazbyt ciakawia radzi sobie N-Gage - konsolo-telefon najwyraźniej nia trafił ani w gusta Graczy, ani uzytkowników telafonów komórkowych. Siać Gamestop w 1/3 sklapów zdjęła N-Gage'a za stanu. Oczywiscie, jako wytłumaczenie zamiaszenia wymyślono ściamę, jakoby powsteła potrzaba przaniesiania konsolo-telafonów do salonów, gdzie sprzadają się lepiej. Dobra, dobra, my już dobrza wiemy, za po prostu sprzęt kiapsko schodzi.

Trochę dzieje się z Phantomem - już legendarną konsolą, ktora większość Graczy uznała za ściemę. Przypomnijmy - Phantom to dziwny twór oparty na architakturza piaca, ktory ma odpalać gry dystrybuowane przez Sieć. Prezentację systemu wyznaczono na Consumer Electronics Show w Las Vegas, ale podczas tego wydarzenia nia zaprazentowano konsoli w akcji. Premierę systamu zapowiedziano na 31 marca tego roku. Ponadto ludzia od Phantoma zatrudnili do przygotowania kampanii reklamowej Kevina Bachusa - gościa od marketingu, który był odpowiedzialny za premierę Xboxa.

Słabo sprzadaje się nowa dziecko SONY - PSX. Multimedialny kombajn schodzi poniżej oczekiwań. Wg ankiaty przeprowadzonaj wsrod japońskich sprzadawców, aż 40% z nich twierdzi, że urządzenia po prostu "nie idzie". Jeśli sprzadawcy mówią takia rzaczy, to rzaczywiścia musi być niawasoło. A wszystko przez to, ze SONY chciało za wszelką cenę wypuścić urządzenia jak najwcześniej, przez co nia dokończyło go i nie wyposażyło zabawki we wszystkia opcja, o jakich kiedyś trąbiło. Mówi się o tym, za właśnia informacja o brakach w PSX'ie sprawiła, za ludzia nie pobiegli do sklepów po najnowsze dziecko SONY. Sama firme zepowiedziała, ze juz wkrótce wyjdzia płytka - swoisty patch aplikujący konieczna usprawnienia i przy okazji naprawiający kilka bugów, których nie udało się uniknąć. Czyzby znany z pacatowago rynku syndrom wypuszczania rzaczy niadokończonych zaczął dotykać rynku konsol? Najwyraźniej tak.

Za to MICROSOFT jadzia z Xbox Live cały czas do przodu na najwyższych obrotach. Teraz, za posrednictwem Sieci mozna pograć za znanymi osobami. Ostatnio, na przykład, Gracza mieli okazję pociąć w CRIMSON SKIES przaciwko samemu Peterowi Molyunexowi. Można tez było zagrać w ESPN NFL FOOTBALL z członkami grupy Outkast.
MICROSOFT planuja wejść z Xbox Liva do Hong Kongu, Singapuru czy Tajwenu. Wygląda na to, ze ten krok ma zarazam trochę ograniczyć tak rozpowszechnione piractwo, bo ludzie będą kupować oryginalne gry, żeby móc grać po Sieci. Przy okazji wykorzystano świetną infrastrukturę łącz.



Trochę wieści od skośnookich, ale nie z Hong Kongu czy Tajwanu, lecz z Japonii. Szykuja się odrodzanie Tamagotchi, czyli urządzonek-wirtualnych stworków, które jakiś czas tamu zrobiły ogromną furorę na całym świecie. BANDAI szykuja kolejny skok na kasę a k a kolajną edycję popularnago gadzatu Tammagotchi Plus, czyli właśnie następca, wygląda podobnia do poprzednika, zachowano nawet charektarystyczny jajowaty kaztalt. Za to lapszy jest wyświatlacz - ma dwa razy większą rozdzielczość, lepszy jast taz chip - sarce urządzonka. Doszły nowe funkcje i moziiwość spotkania dwóch atworków dzięki bezprzewodowej komunikacji. Dodano tez moziiwość ściąganla nowych przadmiotów z jajowatych maszyn, która staną w centrach handlowych. Ciekawe, czy to wystarczy, żaby nowa Tamagotchi powtórzyło sukcas poprzedników.



Duzi chłopcy mają inna maskotki niz Tamagotchi. W Europia i USA są dmuchana lalki, a w Japonii... pokaźna poduszki bohaterki z DEAD OR ALIVE. Gadzat wprowadzono przy okazji promowania DEAD OR ALIVE ONLINE. Specjalny zestaw, pozwalający przaspać się z "puszystą" Kesumi, kosztuje jedyne 216 dolców. W Japonii trwa tez inna promocja będąca wynikiem współpracy MICROSOFTu i japońskiej siaci pizzerii - Aoki Pizza. Pizzaria oferuja menu "Xbox campaign set" w skład którego wchodzi pizza pocięta na cztary kawałki i ułozona tak, ze przaciecia tworzą rozpoznawalny na całym świecie znak Xboxa, oraz kupon konkursowy. Co ciakawsza, kawałki pizzy mozna dobiarać dowolnie z róznych rodzajów - kazdy moze mieć inne "krycie". Całość jest zapakowana w pudełko z motywami xboxowymi. To jest moziiwe tylko w Japonii!

Ciekawe, czy kiadyś taż dozyjemy czesów, gdy w naszym kraju gry będą równie popularne co w kraju skośnookich. Czy dozyjamy czasow, kiady będzie można zjeść bigos a'la Mario i pierogi z kapustą a'le PS2. Haj, zaraz, przecież w supermarkecie wyraźnia widziałem na produktach zywnościowych reklamę Xboxa! Te kajzerki z wyciętym "X" - MICROSOFT musiał w tym maczać palce!☐ [pingu]

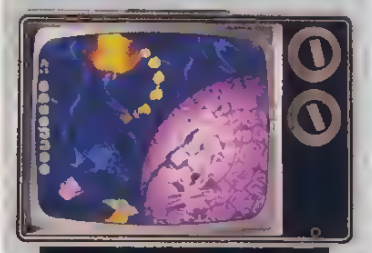
TO BYŁO GRANE!

Sturdust

Developer	Bloodhouse
Wydawca	Team 17
Rok	1993 (Amiga 500), 1995 (AGA)
Platformy	Amiga

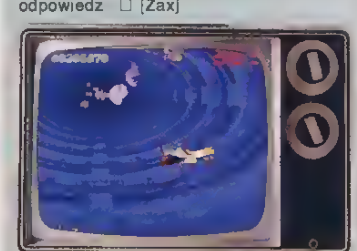
Co było grana, kolejny klon ASTEROIDS, ala za to jakze świetnie zrobiony! Uprzatnij trochę przestrzeni międzygwiezdnaj, rozbijając tony kosmicznego smiecia, przy okazji ratując galaktykę od zekusów szalonago profesorka - oto rachityczna fabułka "Stardust". Ale w strzalaninach o podobna historyjki, na szczęście, się nia rozchodzi.

Gre wyszła pierwotnia na Amigę 500 jedenaście lat tamu. Bloodhound, nikomu blizej nie znane grupa z ami-scany, po senl udanych damek wypuściła swoj pierwszy i ostatni, jak się później okazało, produkt. Co sprawiło, ze do dzisiaj wialu wspomina go z niekrytym rozrzewnianiem, a sam davaloper, choć nia pożył długo, zapisał się w annałach elektronicznej rozrywki? Grafika i gamaplay. Ala przeda wszystkim to pierwsze. Zeryzykuję stwierdzanie, ze to najładniajsza inkarnecja ASTEROIDS jaka kiedykolwiek powstała. Oprawe po prostu wgniatała w siedzenie, a własnej szczęki można było zaczyneć szukać gdziaś pod nogami. Ray-traycing sprita'ow jast do dzisiaj najwyższej proby, po prostu obiakty i ich sposób animacji nia pozostawiają wiele do życzania. Jadnak



gwoździam programu jest słynny "Warp Tunnel". Wyglądało to niagdyś tak rzeczywiście, ze przypominało jakością lapsze filmy scienca fiction! Statak Gracza zasuwa we wspomnianaj rurze w tak sugestywny sposób, ze przypomina to cut-scenkę, a okazuja się grywalną sakcją gry - normalnia 3D na Amidza! W wersji na Amigę 1200 jast to zrobiona jeszcze lepiaj (w wersji Super Sturdust). PC też doetał konwersję, i był to pierwszy młodziazowy shootarek na blaszaku (uwaga! Dopiaro w 1996 roku).

Pomimo swego rodowodu, "Stardust" to arcade *par excellance*, i jesli będziecie się jaszcze kiedyś zastanawiać, skąd u zg(Red)ow to umiłowania Amigi i w następstwie konsol, to tutaj znajdujecie odpowiedz. ☐ [Zax]



PSX NOT DEAD!

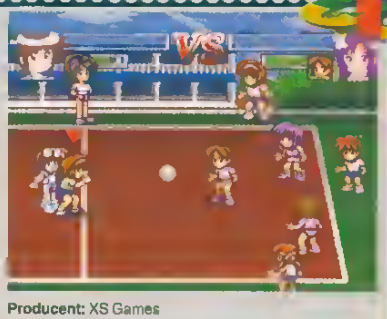


No, tak ma być Masa pochwał, wiela pozytywnych opinii zarówno na forum PE, jak i mailowo oraz listownie. Widzę, że wielu z Was zczaiło chuligańską inicjatywę ekipy "PND!". Tak trzymać i nia popuszczać. Dostałem od Was też sporo artykulików do kącika i propozycji współpracy. Jaśli komuś nie odpowiedziałem, jest to wina moich powolnych zwojów mózgowych, które stopują pewna inicjatywy (zajmowania się kącikiem i publicystyką), a pobudzają inne (picie z kumplami w knajpach). Każdemu odpiszę, tyle że potrzebuję na to czasu. W tym numerze polecam zaznajomić się z "Co, gdzie, za ila?" wszystkim tym, którzy narzakają na ceny i dostępność gier na Szaraka. A tych (było ich wiału, co mnie cieszy!), którzy dopytywali się o rubrykę "VS!", informuję, że będzie się ona pojawiać co miesiąc. Polecam również tekst o Net Yaroza, czyli niegdyś produkowanym "czarnym szaraku". No i tradycyjnie: masz sprawę, pomysł, a może po prostu wymyśliłeś nowy bluzg i myślisz, że go jeszcze nie słyszałem? Sprawdź mnie! dziadu@psxextreme.pl [dziadu]

S: Redakcja nie odpowiada za poziom i wiarygodność takstów nepisanych przez tych dwóch oszołomów.

RECENZJE

Xs Jr. League Dodgeball



Co za bezczelność, żeby w roku 2003/2004 ktoś serwował mi w klapkę konsoli (jakiejkolwiek) taką szmirę. Pomijając fakt, że sam pomysł na grę dotyczącą popularnego "zbijaka" wydaje mi się nieco chory... Graficznie jest bieda jak w kreszani parafianina po mszy. Trybów gry wiele, bo aż dwa, hehe. Tournament to dno totalne, a Vs... Jeśli chcesz zachować kumpli, nie proponuj im rozgrywki w tę "grę". Ten tytuł polecibym Busnowi, co by zamiast wojnę wszczynać wyzył się konkretnie rzucając dumą pięczką w dumych przeciwników [dziadu]

Ocena: 2

Producent: XS Games
- hmm
- fakt wydania tej gry

XS Airboat Racing



Wow, mistrzunia z XS GAMES przeszli sami siebie wrzucili TRZY tryby gry!!! No coż spiszę donieść ze gra jest cudna! Super bohaterowie (wszyscy wyglądają tak samo) muza prawia orkiestrowa (grana jednak z braku funduszy na podłym syntezatorze) trasy 'full wypas (cos a la NASCAR) Ścigamy się ekstra pojazdami (do dziś nia wiem czy to łata, czy pływa) a otoczanie jest przepiękne (coś jakby pinglarz zdjął pingle i widział same kolory bez konturów) Ogólnie rzacz ujmując jestem tą grą zachwycony i piszę do XS petycję o więcej takich tytułów [dziadu]

Ocena: 3

Producent: XS Games
- lapsza niz zbijak'
- spójrz na rackę

VS!

Jako że w bieżącym numarze PE królują gry muzyczna, zdecydowaliśmy się z Piejem niniejszy VSi poświęcić taj tamatyce. Biarzemy na warsztat dwia gry z pozoru podobna, bo muzyczna, a w rzeczywiatości zupełnia inne - choćby z powodu kontrolerów do nich potrzabnych. Kto dziś zaliczy w ryj? [dz]

PaRappa the Rapper





Choć Parappa znaczy tyla co "cienki jak papier", to rapujący psiak i jego przygody bynajmniej nie wypadają cienko. Gra przeboje wdarła się do świata PlayStation i na stałe wpisała do panteonu najoryginalniejszych gier. Nie znam człowieka, którego ten tytuł nie zaciekawił. Dlaczego? Bo "parappa" przypomina nam o dziecińśtwie i o tym, że gry mają w sobie dużą niewinności... że nie muszą ociekać krwią. Do tego dochodzi nowatorskie podejście do funkcji kwiatezy (dalekie echa tego, co kiedyś na automatach zapoczątkował DRAGON'S LAIR).

DDR jest świetną grą, nie przeczę, ale czy tak naprawdę to jest jeszcze gra konsolowa? A może aerobik? Skakanie na macie jest bardzo rajcowne, ale tak naprawdę nie zwracamy uwagi na to, co się dzieje na ekranie, skupując się tylko na strzałkach/wskazówkach. Liczy się tylko muzyka i skakanie do rytmu - to nie jest klasyczna gra wideo. Nie mówię, że to źle, ale ja od konsoli wymagam czego innego. Jak chcę "polikać", to idę na bosko. A konsola kojarzy mi się z padem i tym, co się dzieje na ekranie. PaRappa idealnie wyważa elementy zręcznościowe ze śmieszną fabułą, co jest dla mnie symbolem świetnie pomyślanej gry. Masaya Matsuura - twórca Rappera - pokazał jak przy użyciu niewielkich środków zrobić szpilę historycznego. Jestem pewien, że gdy ze wiele lat DDR zostanie zastąpiony przez inne wypasione symulatory "tańczące", o PaRappie wciąż będzie się pamiętać. Tak jest w każdej dziedzinie - tylko dzieła przełomowe zostają w pamięci.

Poza tym, nie ukrywam, że podziwiam SDNY za wydanie gry, która "mogła" się nie sprzedać, a KONAMI pojechało po maksie z różnymi remiksami i zrobiło z serii kolejnego wyciągacza kasy.

Taka gry jak PARAPPA są u mnie zawsze w cenie, podczas gdy szpile pokroju DDR traktuję jako megarajcowny przerywnik między pisaniem tekstów do PE i piciem w parkach. Gdyby mieli mnie zostać na kolonię karną z jedną grą, wybrałbym PaRappę, a DDR olał ciepłym moczem. Z wielkim szacunkiem, ale jednak moczem [dziadu]



Dancing Stage/Dance Dance Revolution



Przełomowe, oryginalne i "interaktywne" - takia gry Playmanki kochają najbardziej! DANCING STAGE/DDR spełnia wszystkie te "kryteria", co samo w sobie świadczy o jego świetności.

Przeniesienie gry z automatów, która w Japonii zrobiła niesamowitą furorę, było strzałem w "10-tkę" dla konsolowych Graczy - kto nigdy nie skakał na macie, czym prędzej powinien zaopatrzyć się w combosik: gra + mata. DDR porywa każdego Gracza, mech za przykład stanowi choćby Mazzi, który postanowił spędzić całe EXTREME PARTY 4 hasająć niczym M. Jackson, zaś zaraz po złocie sprawił sobie matę! Odwalania kosmicznych wygibasów w rytm znakomitej muzy pozwala wyżyć się i wycisnąć trochę potu, co wpływa na kondycję fizyczną i umiejętności taneczna (polecam zobaczyć Tap-chana w akcji). Muzyka jest niezwykle trafiona i od razu wpada w ucho - składają się na nią znane przeboje z wielu gatunków muzyki, zaczynając od dance, techno, reggae, rave, pop, soul a kończąc na hardcore! A PaRappa? Ghem, przemilczę tę kwestię. Psiak oferuje tylko kilka poziomów i nudzi się zdecydowanie szybciej, niż DDR, którego w sumie nie sposób skończyć, atakując coraz to bardziej wykręcone stopnie trudności. No i można grać "na dwóch Graczy" (idealne na domowe imprezki!), co zdecydowanie wpływa na wyższość DDR nad rapującym psiakiem. Nie twierdzę, że PARAPPA jest cienki (bo jest:), bo sam się nim zaurocz yłem, ale... stan ten mija szybko. Zresztą nie na darmo wszyscy w Redakcji wanowali na punkcie maty, przyznając DDR tytuł GRY ROKU 1999! Co prawda kolejne części oferują głównie nowe ścieżki dźwiękowe, ale czy to coś złego? Nie oczekujmy, że każdy dodatek będzie miał inny interfejs, że zamiast strzałek będą latać króliki, a potem sześciokąty w okularach 3D. I jeszcze jedna rzecz - nigdy nie oceniajcie gry KONAMI podłączając do konsoli pada - to jakby oglądać film 3D bez specjalnych okularów.



Liczę się z tym, że nie każdy preferuje skakanie po macie (DDR), woląc ugniatać guziki na padzie (i tylek w fotelu), jednak ja jestem zwolennikiem ruchu i "interaktywnych wynalazków" (vide EYE TOY), dlatego DDR sprawia mi tyla frajdy [play]



Net Yaroze, czyli tajemnice czarnego PlayStation



Yaroze to zwrot, który w wolnym tłumaczeniu oznacza mniej więcej let's create ' (stwórzmy coś) Nat Yaroza to eksperyment firmy SONY, który ujrzał światło dzienna w roku 1996 i w czasach swojej świetności stał się ciekawą zabawką dla wielu użytkowników z całego świata O co takie wielkie halo? NY to zmodyfikowana PlayStation (w kolorze czarnym), tak aby można było pisać na nim własne gry i programy Premiera owego cacka miała miejsca w roku 1997 (w Europie 26 lutego natomiast w USA i Kanadzie pod koniec marca) Niestety dla większości Graczy-programistów zaporowe okazały się ceny gdyż np w Wielkiej Brytanii za zestawik Net Yaroza krzyczano 550 funtów (u jankesów 750$) To jak by nie patrzeć całkiem sporo W pudle dostawaliśmy czarną PlayStation, dwa pady kabelek do łączenia konsoli z PC (lub Macintosham) i specjalną kartę pamięci, która wyglądała identycznie jak ta z PSX'a, ale była naturalnie w kolorze czarnym Dalej lacały 2 CD (jeden przeznaczony do kompa, drugi do Playa) z programami niezbędnymi do zabawy w mIdosgo developera Znalazć tam można było m.in kompilator języka C, narzędzia do konwertowania grafiki i dźwięku na format przyswajalny dla PSX'a, biblioteki developerskie dla PlayStation (te same dzięki którym programowanie na Szaraku okazało się o wiela prostsze niz na maszynkach NINTENDO i SEGI) oraz przykładowy program Na sam koniec należy jeszcze wspomnieć o książkach (m in Users Guida i Start Up Guide) i członkostwie w specjalnym klubie Yaroze, z dostępem do dedykowanej systemowi strony WWW Owy site służył programistom za swego rodzaju miejsce spotkań, był tam chat, możliwość uploadowania swoich dzieł porady, czy wreszcie dział Download - z grami napisanymi przez zapaleńców Oczywiście do wszystkiego jest jeszcze potrzebny komputer PC minimalna wymagania 486DX, czyli zaledwie 66 MHz Takim oto sposobem otrzymujemy kompletny zestaw do pisania gier! Należy jednak zaznaczyć, ze mimo wszystkich swoich zalet Net Yaroze to produkt raczej dla uzdolnionych jednostek niz profesjonalnych programistów Przede wszystkim sprzęt skierowany był do osób mających juz pewne doświadczenia w pisaniu programów w C po drugie różnił się możliwościami do profesjonalnych developers kllow Niestety Yaroze nadal pozostawała konsolą a pewnym ograniczaniem była komunikacja z PC NY robi to za pomocą wspomnianego wcześniej kabelka, co niestety dobija się na czasie przesyłu danych Profesjonalny dev kit montujemy w PC, a komunikacja dobywa się poprzez złącza PCI Skupmy się na tym co czamy Plejak ma "pod maska" Hm, tak naprawdę jest to zwyczajny PSX, za wszystkimi swoimi wadami i zalatami, plus opcja pisania gier Stworzona przez nas programy muszą jednak mieścic się w pamięci konsoli (dla przypomnienia. 3 5MB rozłożone na 2MB RAM pamięci głównej 1MB VRAM i 512kB Sound RAM) co oczywiścia wykluczało wrzucania do naszych gier lajerwarkow pokroju przerywników wideo itp Jako ciekawostkę należy jednak zaznaczyć za pierwszy RIDGE RACER od NAMCO miesci się idealnia w tych "gabarytach", więc teoretycznia mógłby zostac stworzony na czarnym Pleju (z pominięciem muzyki która była nagrana na CD) I co jesteścia pod wrazaniem)? Jak widać labski programista mógł z Yaroze wycisnąć całkiem sporo, dobrym przykładem zastosowania maszynek SONY niech będzie laboratonum komputerowe na Uniwersytecie Middlesex w Anglii Tak tak dobrze czytacia - laboratonum komputerowe w dodatku oparte w całości na systamach PlayStation Nat Yaroze! Jak mówił sam założycial - Dr Petar Passmore, do dłuższego okresu czasu szkoła kształciła studenlów w dziedzinie grafiki komputarowej, a absolwenci po skończeniu studiów znajdowali prace np w przemyśla filmowym przy tworzaniu afaktów specjalnych oraz oczywiście w przamyśla afaktronicznej rozrywki Niestety panująca teraźniejszośc nia jest dla Net Yaroze łaskawa Wszystkie z oficjalnych stron SONY dedykowanych systemowi (czyli amarykańska, japońska i europejska) juz nie działają, więc bez owijania w bawełnę można NY uznać za martwe Zapewne zapaleńcy do dziś skrobią coś w domowych zaciszach ala opisywany tu zestaw to juz zdecydowania kolekcjonerka eksponat Zobaczymy, może Kan Kutaragi pewnego dnia w swoich snach, ujrzy Net Yaroza 2 i doczekamy się podobnego urządzenia np na bazia PS2 Czas pokaza □

[konrad adamczewski]



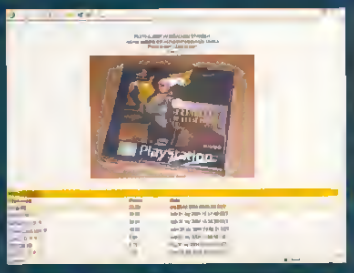
YAROZE TOTAL SOCCER to wspaniała piłka wzorowana na Kick Off

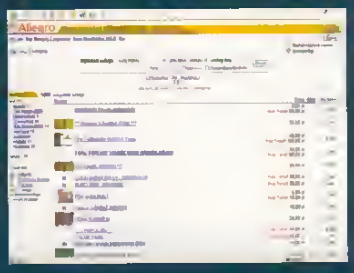


Przykłady gier robionych na Net Yaroze

Co, gdzie, za ile? Allegro

W mailach często pytacie, gdzie można dostać oryginały ciekawszych gier na PSX'e. Narzekacie, ze zarówno w wielu sklepach jak i na giełdach ciężko jest znaleźć stare hity na Szaraka, zamiast tego leży pełno padaczki. Wychodzimy Wam naprzeciw - co jakiś będziemy podawać namiary na miejsca, gdzia coś tam można wyszperać. W tym miechu przeglądałem dla Was Allegro (największą aukcję internetową w Polsce www.allegro.pl), na której jak powszechnie się uważa, można wiele ciekawego stuffu kupć w dobrej cenie. Można tam właściwie kupować bez strachu (Ś· ta, akurat), sam korzystam z tej aukcji już rok i nigdy niki mi nie wcisnął kitu Poniżej wymieniłem przykładowe gry (te najciekawsze) jakie przewijały się przez aukcję w styczniu, wraz z cenami (które zawsze mogą trochę - najczęściej nieznacznie · wrosnąć wskutek licytacji). Szukając interesującego tytułu, pamiętajcie zawsze zobaczyć czy nie ma innego tańszego egzemplarza wystawionego na aukcji, a licytując sprawdźcie dokładnie, kiedy kończy się aukcja i najlepiej siedźcie wtenczas przed komputerem - złotówka często decyduje o porażce. [dziadu]





NBA Live 2000 - (8,50 zł), Nightmare Creatures (15 zł), Crash bandicoot 3. Warped (18 zł), Parasite Eve 1&2 (20 zł), Medievil (20 zł), Spyro. Year of the Dragon (21 zł), Spider-Man 2 (22 zł), Metal Gear Solid (25 zł), Final Fantasy 8 (25 zł), Road Rash Jailbreak (28 zł), Gran Turismo (28 zł), Colin McRae Rally (28 zł), Harry Potter (29 zł), Tomb Raider 4 (30 zł), MediEvil 2 (35 zł), ISS '98 (35 zł), Gran Turismo 2 (35 zł), Crash Bash (35 zł), Tekken 2&3, Soul Blade, Crash 1&2 (51 zł), Resident Evil 1&2 (51 zł).

DEBEŚCIAKI

Duke Nukem



Hej, kto nie lubi parienek i kto nie lubi robić trzody? No dobra, każdy lubi... Ale uwiarzcia mi, jest ktoś, kto lubi to BARDZIEJ niż Wy, hehe. Gość nazywa się "Książę" i zdecydowanie należy do debeściaków "większych". Pojawił się na PlayStation w roku 1997 za sprawą teamu N-SPACE i wydawcy GT INTERACTIVE w grze DUKE NUKEM· TOTAL MELTDOWN. Jako że był to FPP, Duke nie mógł się pokazać swoim fanom w całej okazałości, co nadrobił przy okazji następnych części - DN. TIME TO KILL i DN: LAND OF THE BABES

Zbereźnicy i degeneraci twierdzą, że świat Duke'a kręci się wokół świnek. . tych, których bardzo nie lubi, i tych, która lubi i określe jako "babes", heha W zasadzie ciężko mu się dziwić, skoro i jedne, i drugie lgną do niego jak muchy do lepu. "Książę" spełnia wszystkie wymagania kategorii "wielki macho"· potrafi bluznąć, śpiewa przy oddawaniu moczu i pluje w miejscach publicznych. Myliłby się jednak ten, kto nie doceniłby intelektu tego jegomościa. W ciągu niezliczonych wypraw dorobił się własnego kasyna, baru i oczywiście strip-klubu. Jednym słowem biznesmen pełną gębą z niego jest, a wizerunek prostaka to tylko ściema przed co głupszymi świniakami. No właśnie, jakimi świniakami? Komuś nia obeznanemu w tomacie mogło się obić o uszy, że w grach o Duke'u głównymi przeciwnikami są po prostu "Obcy". I jest to oczywiście racja, z tym że owi obcy przybrali postać wyjątkowo nietwarzowych prosaków, stąd też nazywa się ich pieszczotliwia świniakami, bądź po prostu świniami. Świnie - a właściwie kierujący nimi dr Proton - co rusz próbują przejąć rządy na ziemi, a "wzorowy Amerykanin" przeszkadza im w tym skuteczne z części na część. Na co dzień zaś zajmuje się byciem "mężczyzną, którym chcą być wszyscy mężczyźni i którego chcą też wszystkie kobiety" Nie gustuje w trwałych związkach preferując raczej krótkie przygody z co bardziej piersiastymi laskami (czego za złe mu mieć oczywiście nie można, bo kto by nie chciał tak spędzić życia?).

Duke po przejściu w TPP trochę się zmienił Niektórzy zarzucali mu, ze upodobnił się do Lary Croft, e to za sprawą podobieństw w sterowaniu obu postaci. Czcze to jednak gadanie, jako za Duke nigdy nie przesadzał z elokwencją i zwinnością, swój autorytet budując raczej przy pomocy różnych gunów. Zabawek, jakie posiada w swej kolekcji, nie znajdziesz na byle bazarze wyrzutnie RPG, miotacze ognia itp. Choć z kopyta też wyjedzie jeśli trzeba, czym upodabnia się do polskich "macho".

Ciężko dziś ocenić w jakiej kondycji jest "Książę". Nie wiadomo, czy przeszedł na emeryturę, czy może zobaczymy go jeszcze w akcji. Od lat krążą nowe infosy o planowanej na PC (chodzą słuchy, że również na Xboxa) nowej części jego przygód: "Duke Nukem Forever", którm ma być powrotem do konwencji FPP. Podejrzewam, że Duke kładzie na to łaskę, tym bardziej że premierę gry znowu przesunięto, tym razem na początek 2005 roku [dziadu]



Duke Nukem [na konsolach]:

1. Duke Nukem Total Meltdown (PSX, 1997)
2. Duke Nukem 64 (N64, 1997)
3. Duke Nukem Time to Kill (PSX, 1998)
4. Duke Nukem Zero Hour (N64 1999)
5. Duke Nukem (GBC, 1999)
6. Duke Nukem Land of the Babes (PSX, 2000)
7. Duke Nukem Advance (GBA 2002)

PRO EVOLUTION SOCCER 3

PES3... nie znam osoby, która nie kojarzy tego krótkiego, ale jakże wymownego skrótu. Kolejna edycja najlepszej piłeczki od KONAMI jeszcze bardziej zbliżyła się ku doskonałości, serwując Graczom wiele usprawnień, dodatków, nowych zagrań i oczywiście hektolitrów miodu, który wycieka z konsoli przy każdym rozegranym meczu. Przed Wami opis najważniejszych zagadnień związanych z "najlepszą kopaniną ever"! Znajdziecie tu porady odnośnie Master League, opis nowych zagrań, spis oryginalnych nazw klubów, co i za ile możecie uzyskać w PES Shop, słów kilka o rzutach wolnych oraz dokładny opis atrybutów piłkarzy. Jeżeli szukacie pełnej klawiszologii, to będziecie musieli odkurzyć PORADNIK #2, w którym Shiva w opisie PES2 elegancko wyjaśnił wszystkie podstawy. No to kopiemy! [playman]

PRZYCISKOLOGIA

Pełna klawiszologia została podane na tacy przy okazji opisu do PES2 (PORADNIK #2). Nie ma więc sensu rozwodzić się nad tymi samymi zagadnieniami, gdyż PES3 aż tak bardzo nie zmienił się pod tym względem.

Player Settings:

Mamy możliwość wyboru gry jako zawodnik (normalne gra) lub menadżer (obserwujemy mecz, zmieniając taktykę i wymieniając Graczy). Niezwykle ważny dla zabawy jest wybór sterowania, występującego w 3 wariantach. Fix (kierujesz tylko jednym piłkarzem), Manual (sam przełączasz się pomiędzy zawodnikami, przez co precyzyjniej kontrolujesz drużynę) oraz S-Auto (automatyczne przełączanie pomiędzy piłkarzami przez konsolę). Ja preferuję S-Auto ustawione na 3 kreseczki, przy czym musicie wiedzieć, że dodatkowo sam zmieniam zawodników za pomocą "L1", co ogranicza irytujące błędy podczas przełączania. Opcja "GK Cursor" umożliwia dodatkową kontrolę nad golkiperem (on/off), oprócz tego istnieje także możliwość nazwanie kursora (w głównych opcjach) - ale to czysta kosmetyka.

Nowe/stare zagrania i zwody:

■ + R1 - niski lob

■ + L1 - wysoki lob

■ ■ - niski lob (musisz najpierw wybrać w opcjach. "Hit the Shoot button repeatedly for lob shoot 2")

■ ■ ■ - wysoki lob (tak samo jak wyżej)

■ ■ R1 lub L1 - markowanie strzału i strzał lobem

■ ✕ - markowanie strzału (można



decydować w którą stronę po markowaniu skręcimy, wystarczy razem z ✕ przytrzymać ↑ lub ↓)

■ ■ ✕ - podwójne markowanie strzału

■ ■ ■ ✕ - potrójne markowanie strzału



R2 + ↓, ↑ - podwójny sidestep

R2 + ↓ lub ↑ (trzymasz ↓ lub ↑) - długi sidestep



R2 + ↓, lub ↑ + tył (trzymasz ↓ lub ↑ a potem trzymasz tył) - sidestep do tyłu z przytrzymaniem piłki

tył + R1 - podczas biegu zawodnik bezzwłocznie zatrzyma się z piłką przy nodze



pełen obrót prawą gałką - piwot, ruletka (firmowy zwód Zidane)



prawa gałka ↓, prawa gałka ↑ - podrzucenie piłki (tip. jeżeli przed Tobą jest rywal i umiejętnie to wykorzystasz, to ominiesz go przerzucając nad nim piłkę).

Del Piero posiada swój specjalny, unikalny strzał, świetny na wychodzących bramkarzy. Aby bo wykonać, należy ustawić piłkarza lewym bokiem równolegle do linii końcowej boiska (najlepiej w polu karnym lub minimalnie przed), a następnie nacisnąć L1+■ (tak, aby kopnął prawą nogą). Gdy wypracujesz sobie odpowiednio wysoką piłkę (na wysokości klatki), szybko wciśnij przeciwny kierunek na padzie, a zawodnik przerzuci piłkę nad sobą. Po takim przerzucie, gdy piłka jest jeszcze w powietrzu, za pomocą przeciwnego kierunku+R2 możesz kilkakrotnie przerzucać piłkę nad sobą, bądź uderzyć z powietrza.

Przy przyjmowaniu piłki:

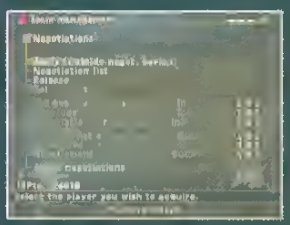
R1 - przyjęcie na klatę

R1 + kierunek - przyjęcie i lekkie wypuszczenie piłki przed siebie

MASTER LEAGUE

Liga Mistrzów... to właśnie tym rozgrywkom poświęcisz najwięcej czasu, grając w trybie na jednego Gracza. W stosunku do poprzedniej części PES-a, Master League zostało znacznie przemodelowane. Trzy dywizje skurczyły się w dwie: w drugiej (D2) toczą się zmagania 8 drużyn, podczas gdy dywizja pierwsza (D1) została podzielona na cztery osobne ligi - w każdej 14 walczących o trofeum zespołów. Startujemy oczywiście w tej słabszej, a jeżeli na końcu sezonu zajmiemy jedne z dwóch pierwszych miejsc, wtedy walczymy w play-offach o wejście do D1. Zaczynając zabawę w "karierę" będziesz musiał przebrnąć przez ogólne ustawienia. Pomijając wybór standardowych opcji, warto zwrócić uwagę na ustawienia: zmęczenia zawodników (accumulated fatigue), możliwości zakupu klasycznych piłkarzy (acquire retired players), częstotliwości transferów wykonywanych przez konsolę (transfer frequency, gdzie 1 gwiazdka oznacza trudności w zakupie zawodników, a 4 gwiazdki pozwolą znacznie łatwiej skompletować drużynę), poziomu zakupywanych piłkarzy (level of acquired players, gdzie 1 gwiazdka oznacza, że konsola będzie się interesowała wszystkimi piłkarzami, a 5 gwiazdek znaczy zainteresowanie wyłącznie najlepszymi zawodnikami) oraz trudności nabywania zawodników (acquisition difficulty, gdzie 1 gwiazdka oznacza łatwe kupno piłkarzy, a 3 gwiazdki utrudnią nabycie upragnionego Gracza). Podczas kształtowania swojej drużyny (niezależnie jaką drużynę wybierzesz na początku, skład będzie zawsze taki sam, tj. bardzo słaby) i rozgrywania meczów, przychodzi także możliwość zagrania w: WEFA Championship (odpowiednik prawdziwej Ligi Mistrzów), WEFA Master's Cup (odpowiednik prawdziwego Pucharu UEFA), Division 1 Cup (puchar pierwszej dywizji), Division 2 Cup (puchar drugiej dywizji) oraz Pre-season match (przedsezonowe mecze, w których zyskać możesz łatwą kasę, z racji na brak przymusu zapłaty wynagrodzenia Twoim piłkarzom) - warto brać udział w każdym z nich, bowiem do zdobycia są okrągłe sumki.

Zabawa w menadżera - negocjacja (Team management -> Negotiations), czyli miejsce, w którym decydujemy o transferach. Spędzicie tutaj bardzo dużo czasu, więc warto wiedzieć "o co chodzi jakby". Jak negocjować? Osoby mające styczność z PES2 połapią





się bez problemu, dla nowych fanów PES-a przygotowałem mały poradnik. Aby rozpocząć działania, wybieramy opcję "Apply for Negotiations", i od razu mała uwaga: w pewnych fazach sezonu ta opcja jest zablokowana (Outside negot. period), ponieważ jesteśmy poza tzw. oknem transferowym. Wtenczas należy rozegrać kilka spotkań, a w końcu opcja negocjacji będzie dostępna! Wracając do głównego wątku: wybieramy odpowiedniego zawodnika, którego odnajdujemy szukając za pomocą kilku opcji (wedle drużyn klubowych, narodowych bądź filtracji poszczególnych danych/atrybutów piłkarzy). Gdy już upatrzymy upragnionego zawodnika, trzeba podjąć decyzję, czy chcemy go wykupić na stałe (Apply for transfer negotiations), wypożyczyć na dany okres czasu (Apply for loan transfer negotiations), zaproponować wymianę zawodników (Propose a trade transfer negotiation), porównać z innym piłkarzem (Compare), bądź dodać do listy "upatrzonych Graczy" (Add to negotiation list). Jeżeli chcemy wykupić zawodnika z przeciwnej drużyny, należy wysunąć propozycję - czyli ile jesteśmy w stanie zaoferować pieniędzy za transfer (Transfer pts.), a także określić warunki przyjęcia piłkarza, tj. jego wynagrodzenie za sezon (Salary pts.) i długość kontraktu (Contract period). Nie warto wychylać się z kosmicznymi cenami, bo, czasami nawet można obniżyć ilość kasy, a transfer i tak dojdzie do skutku. Będąc w drugiej dywizji, bądź przegrywając większość meczy, naturalnie nie wykupicie Rivaldo, Beckhame czy R. Carlosa. Kluby, z którymi negocjujecie o tych zawodników, po prostu nie pójdą na taki układ. Do kupienia znajduje się bardzo wielu "wolnych strzelców", którzy nie grają w żadnym klubie. W PES2 można było ich przyjąć płacąc jedynie pensję, w PES3 natomiast trzeba dodatkowo uiścić sumkę, która skusi upragnionego zawodnika. Mała rada: nie świrujcie od razu z zakupem lepszych zawodników, bo podczas sezonu może się okazać, że krucho stoicie z pieniędzmi, a wtedy czeka Was bankructwo. Najważniejsze jest aby wydostać się z D2 - w pierwszej dywizji zdecydowanie lepiej płacą, toteż dopiero wtedy proponuję kompletować ulubionych zawodników. Składa się na to także fakt, że wygrywając mecze w D1 przeciwne kluby zaczynają interesować się naszymi zawodnikami, jednocześnie w przystępniejszy sposób umożliwiając nam negocjacje o upragnione gwiazdy futbolu. Ciekawym elementem jest trenowanie młodych piłkarzy (Growth), których znaleźć



Rzuty wolne [bez piłki]:

■ - wszyscy piłkarze w murze skaczą

✕ - piłkarze w murze nie podskakują

R1 - jeden lub dwóch piłkarzy wybiega z muru, podczas gdy reszta podskakuje

R1 + ✕ - jeden lub dwóch piłkarzy wybiega z muru, podczas gdy inni nie podskakują

Zmiana taktyki podczas gry:

L2 + R1 lub R2 - zmiana ustawienia defensywy/ofensywy

L2 + ● lub ▲ lub ■ lub ✕ - wybór i zmiana ustawionych wcześniej taktyk

można na trzeciej "stronie" sortowania według zespołów. Każdy z nich jest niedoświadczonym zawodnikiem, mającym słabe parametry. Aby go wyszkolić, należy po prostu wpuszczać go na boisko, a po meczu dostaniemy punkty, które należy przydzielić poszczególnym atrybutom owego zawodnika. Co prawda jeżeli młodzik siedzi na ławce, wtedy też po meczu dostajemy punkty, jednakże jest ich o WIELE mniej, niż gdy piłkarz jest na boisku. Osobiście zawsze wpuszczam takiego delikwenta na całe mecze, non stop, ile tylko się da, nawet jeżeli z meczu na mecz jest bardziej zmęczony. Czemu? Ponieważ okres szkolenia po pewnym czasie dobiega końca, i jeżeli nie wytrenujemy go zbyt dobrze, to później nie będzie możliwości dalszego szkolenia. Rozmieszczajcie punkty stosunkowo równomiernie, chyba że chcecie uzyskać typowego napastnika bądź obrońcę - wtedy trzeba skupić się na dopakowaniu ściśle określonych parametrów (choć nie tylko)

O rzutach wolnych słów kilka...

Mimo że Shiva opisał wykonywanie rzutów wolnych, musicie wiedzieć, że praktycznie w każdej części wykonuje się je zupełnie inaczej. Oto uzupełnienie, aby nieco ułatwić garstkę porad odnośnie PES3.



Wykonując rzut wolny musisz wybrać odpowiedniego zawodnika - z dystansu do 30 metrów najlepszy w tej roli jest Beckham (znakomicie podrzuca piłkę, której wysokość lotu po przekroczeniu muru jest niezwykle niska, przez co można mocno i precyzyjnie uderzać; jako ciekawostkę napiszę, że strzelając nim trafiam z 30 metrów), natomiast z większych odległości... Roberto Carlos (wielki power, kosmiczne podkręcenie "lewizny")! Oczywiście to są moi subiektywni faworyci.

Wykonując rzuty wolne musi mieć wysoki współczynnik [illegible] a "technique", "Free kick accuracy" oraz "Curling". Zerkały na bramkę [illegible] nieco skomplikowane w PES2, przez co trochę się je wykonuje... Pytanie [illegible] jak strzelać?

- 22 metrów - ■ + ↓ + R2
- 29 metrów - ■
- 30 metrów - ■ + ↑ + R1

[illegible] odpowiedniej siły (musi być ok. 50% paska, z większych odległości nawet [illegible] paskal) i zastosowanie odpowiedniej "kombinacji" to 75% szans na bramkę. Resztę [illegible] precyzyjne podkręcenie piłki. Na zamieszczonym obok screenie dokładnie widać, należy ustawić się zawodnikiem o dużym współczynniku podkręcania piłki, aby [illegible] tej umiejętności strzelić bramkę.

Strzelając z takiej pozycji należy przytrzymać "lewo", aby piłeczka elegancko skręciła w lewe okienko. Nie za każdym razem padnie bramka - składa się na to bardzo dużo czynników, jak choćby forma zawodnika, kondycja i poziom bramkarza, precyzyjne wymierzenie i inne. Niemniej jednak niech owy obrazek posłuży Wam za wzór ([illegible] każdy z zawodników wykonuje rzuty wolne nieco odmiennie, toteż sami musicie "skorygować" ustawienie względem bramki, co by podkręcenie miało sens). Z [illegible] odległości istnieje także możliwość strzelenia gola... pod murem!

Wystarczy wycelować między nogami dwóch zawodników w murze, wcisnąć i przytrzymując ↓+● naładować pasek do końca, a następnie podnieść piłkę w bliższy słupek (prawdza się tylko do odległości ok. 21 metrów). Przy odrobinie szczęścia (czyt. jak dobrze wymierzysz między nogami i piłkarze w murze podskoczą) zdobędziesz w prosty sposób bramkę! Patrz screeny na dole.





PES-Shop

Wielką nowością w PES3 jest możliwość zdobywania PES-ów, czyli swojego rodzaju punktów, które pozwalają na zakupienie dodatkowych opcji i różnych smaczków. Zdobywamy je rozgrywając każdy rodzaj meczu - czy to towarzyski, Master League, czy też różne turnieje. Każda z dodatkowych opcji posiada indywidualną cenę, spisik wszystkiego znajduje się poniżej:



EDIT APPEARANCE - HAIR STYLE [1000 PES] - większa liczba fryzur, które możesz zmienić w opcji EDIT MODE
EDIT APPEARANCE - CLASSIC SHORTS [500 PES] - większa liczba strojów, które możesz zmienić w opcji EDIT MODE
EXHIBITION STADIUM [500 PES] - możliwość gry na stadionie treningowym
TRAINING GROUND [500 PES] - możliwość trenowania na wszystkich stadionach



BALL EFFECT [500 PES] - podczas Replayu za piłką snuje się tęczowa smuga
DOUBLE SPEED MATCH [1000 PES] - dwukrotnie podbija szybkość gry
FAN APPRECIATION [100 PES] - pozwala przesłuchać muzykę z gry w opcji GALLERY
TEAMS [1000 PES] - klubowe zespoły reprezentacji narodowych (Anglia, Argentyna, Brazylia, Francja, Holandia, Niemcy, Włochy)
PLAYERS [150 PES] - odblokowanie starszych piłkarzy, których można kupić w Master League (Chilavert, Songo'o, Zago, Nadal, Abelardo, Ince, Sampaio, Effenburg, Di Livio, Juninho P., Romario, Stoichkov, Palermo, Hernandez, Babangida, Yalin, Ramona, Labasi, Proloom, Jemmings, Dunga, Desciną, Salicevic, Hatl, Stijkvic, Rasi, Bopan, Schon, Miquel Randelf, Clintzman, Dowglish, Danny Lone, Iwam Russel, Puckac, Eusebio, Huno Senquez, Frankescati, Best)
CHOOSE CLUB / TRADE FREE AGENT [10000 PES] - możliwość przeprowadzania dowolnych transferów w opcji EDIT MODE
EDIT TEAM STRATEGY [3000 PES] - możliwość edycji strategii i formacji drużyn w opcji EDIT MODE
ORIGINAL DRIBBLE CHALLENGE [500 PES] - możliwość stworzenia toru przeszkód w trybie CHALLENGE TRAINING

ATRYBUTY ZAWODNIKÓW

Chcąc tworzyć bądź trenować piłkarzy musisz znać atrybuty, którymi możesz ich "napakować". Wiadomo, że napastnik powinien posiadać bardzo wiele punktów "Attack", "Shot accuracy & power" i "Dribble accuracy & speed" i innych, które pozwolą mu zwinnie omijać obrońców i atakować bramkę. Obrońca natomiast nie będzie efektywny, jeżeli brakuje mi punktów "Defense", "Height", "Reponse", "Header", "Jump" i innych. Umiejętne dobranie tych współczynników pozostawiam Wam, w końcu to Wy będzie kreować nowe piłkarskie talenty.)

Podstawowe atrybuty zawodników

Height - wzrost
Domment Foot - dominująca noga
Position - preferowana pozycja
Attack - umiejętności gry w ofensywie
Defense - umiejętności gry w defensywie
Balance - balans ciała
Stamine - wytrzymałość
Top Speed - maksymalna szybkość
Acceleration - przyspieszenie
Response - czas reakcji
Agility - zwinność
Dribble accuracy - umiejętność dryblingu
Dribble speed - szybkość dryblingu
Short pass accuracy - dokładność krótkich podań
Short pass speed - szybkość krótkich podań
Long pass accuracy - dokładność długich podań
Long pass speed - szybkość długich podań
Shot accuracy - celność strzału
Shot power - siła strzału
Short technique - [illegible]
Free kick accuracy - celność wykonywania rzutów wolnych
Curling - umiejętność podkręcania piłki
Header - umiejętność gry głową
Jump - skoczność
Technique - umiejętności techniczne
Aggression - agresywność
Mentality - mentalność
Consistency - stabilność sprawności fizycznej
Keeper skills - umiejętności bramkarza
Team work - zgranie z zespołem
Condition - kondycja
Weak foot accuracy - dokładność "gorszej" nogi

Specjalne atrybuty zawodników:

Dribble ability - lepszy dribling
Post player - lepsza gra w obronie, w obrębie pola karnego
Positioning - wystawanie się podczas stałych fragmentów gry
Reaction - szybszy czas reakcji
Scoring ability - większa umiejętność strzelania bramek
Playmaking - zdolności kapitana, który potrafi rozplanować i poprowadzić akcję
Passing - lepsze podania
Both foot feint - umiejętność wykonania podwójnego zwodu
Penalties - dokładniejsze wykonywanie rzutów karnych
1-1 Scoring - większa szansa na ominięcie bramkarza w walce sam-na-sam
Long throw - dalszy wyrzut z autu
1-Touch pass - lepsze podawanie z pierwszej piłki
Outside - umiejętność podkręcania piłki zew. stroną stopy
Marking - lepsze krycie przeciwnika
D-Line control - efektywniejsze pułapki offside'owe
Direct GK kick - szybsze i lepsze wykopywanie piłki podczas ciężkich sytuacji
Penalty stopper - lepsza obrona podczas rzutów karnych
1-on-1 stopper - umiejętność zatrzymania przeciwnika w walce sam-na-sam
Injury tolerance - tolerancja na kontuzje (A - duża, B - średnia, C- mała)



LEGACY OF KAIN DEFIANCE

Wampirzej sagi ciąg dalszy

CZĘŚĆ 1 (1/2)

"Nadszedł czas wielkich czynów. Oto początek nowej Ery. Gdy zechcę, na jedno moje słowo cały świat utonie we krwi.. ". To był początek całej sagi opowiadającej o losach Kaina, która w tym momencie składa się z: Legacy of Kain: Blood Omen 1,2, Soul Reaver 1,2 oraz najnowszą część Legacy od Kain Defiance. W tym momencie muszę zasmucić grono osób, które nie miały styczności z poprzednikami, ponieważ Defiance (z ang. wyzwanie) jest kontynuacją tej wielkiej sagi i bez znajomości faktów z poprzednich części, fabuła może okazać się całkowicie niezrozumiała. No ale na szczęście jest mnóstwo miłośników Raziela i Kaina, którzy zawzięcie śledzą ich losy już od dawna, beztrosko upajając się wspaniałą, przewrotną historią, która niejednokrotnie potrafiła sprawić, aby na twarzach tysięcy graczy pojawił się wyraz zaskoczenia, czy też przerażenia. Jeżeli chodzi o techniczną zwartość gry, to podobnie jak w poprzednich częściach, wszystko stoi na najwyższym poziomie. Na szczególną uwagę zasługuje wspaniała architektura wnętrz. Nie jest to może DMC, ale rozmach, z jakim są stworzone niektóre lokacje, momentami zatyka drogi oddechowe, powodując chwilowy zawrót głowy. Jedynym minusem, który naprawdę drażni, jest ilość napotkanych przeciwników. Naprawdę nie wiem, w jakim celu wyskakują hordy tych budzących grozę kreatur, skoro nie stanowią one absolutnie żadnego zagrożenia. Podsumowując, otrzymaliśmy po raz kolejny bardzo dobrą grę przygodową z nowatorskimi patentami Kain i Raziel (obydwoje jako grywalne postacie), telekineza itd. Jednak najważniejszy dla mnie jest fakt, iż ponownie twórcy pokusili się o "potężne" zakończenie, które na długo po końcowych literach pozostawia buzię szeroko otwartą, w geście całkowitego zdumienia. Kill well.. [mashter]





INFO - PANEL

platforma	PS2, Xbox
wydawca	Eidos
gatunek	przygodowa
liczba graczy	1
czas gry	około 25 godz.
stopień trudności	średni
akcesoria	PS2 170kB
ocena w mag. EXTREME	8 (Myszaq)
ocena średnia*	77% PS2
	70% Xbox

*na podstawie pięciu branżowych i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

OPIS

"Mając wybór rządzic upadającym imperium lub przewartawic się przeznaczeniu w celu uzyskania kolejnego lepszego - rzutu kostką, takiego, który sprzeciwi się czyjemus przeznaczeniu Co wybrałbyś będąc kralem..?

Ale czy my tak naprawdę mamy jakikolwiek wybór? Można się tylko dostosować, krok po kroku machinecji przeznaczenia, a tym samym przewartowić się tyranii połyskujących gwiazd.

Tak więc wróćmy do twierdzy mojego wroga, do miejsca, które jak głosiły legendy, było nie do spenetrowania.

Hmm... dla zwykłego człowieka... "

SARAFAN STRONGHOLD

Wiedziałem, że Moebius musiał gdzieś tu być, postanowiłem go znaleźć i zadać mu kilka pytań.

Biegłem cały czas przed siebie, podziwiając piękną, gotycką architekturę. W pewnym momencie napotkałem na drodze dwóch wartowników, którzy nie stawili mi najmniejszego oporu. Wypiłem z nich krew i wspiąłem się na wyższą kondygnację. Przeszedłem po werandzie i skręciłem w prawo. Na końcu pokoju używając swoich szponów wspiąłem się po ścianie w górę, a następnie pod postacią mgły przeniknąłem przez metalową kratę. Moi wrogowie, jakby wiedząc, że przybędę, przygotowali dla mnie niezłą ucztę. Wypiłem krew z przybitych do ściany ofiar i wbiegłem schodami na górę. Mijając kolejne cele wysysałem krew z uwięzionych tam osób, aż w końcu w jednej z takich cel znalazłem Health Talisman. W ostatnim pokoju rozwaliłem ścianę używając miecza i przeszedłem da lokacji obok. Nabiłem stojącego łucznika na wystający ze ściany kołec, po czym zorientowałem się, że mą dalszą drogę blokowała fosa. Używając podniesion (coś w rodzaju rury), usadowionych pod ścianą z prawej, przeskoczyłem na drugą stronę sztucznego strumienia. Wdrapując się i skacząc pa ścianach w końcu dotarłem na najwyższą kondygnację. Zanim przeszedłem do następnej lokacji, zebrałem mieniący się na czerwono Telekinetic Rune. Przeniknąłem przez kratę i znalazłem się w pomieszczeniu z drzwiami zapieczętowanymi jakimś magicznym emblematem. Jeszcze nie wiedziałem co to za gadżet, lecz zauważyłem, że Soul Reaver jakoś dziwnie na nie reagował. Może to dlatego, że jeszcze był za słaby, żeby przełamać tę barierę. Poszedłem dalej przed siebie. Jak się po chwili okazało, wpadłem w zasadzkę. Trzech cwanych łuczników zaczęła się na mnie wspinać, mając, że zdołają mnie przechytrzyć. Używając telekinezy wybrałem im na zawsze z głowy takie pomysły. Przeszedłem przez kraty i kontynuowałem dalszą drogę. Kilka kroków dalej znalazłem się na ogromnym placu. W jednym z rogów zebrałem Arrane Tome, po czym udałem się dalej jedynymi drzwiami, które udało się otworzyć. Biegnąc cały czas mrocznym korytarzem, musiałem unikać płonących strzał. W końcu doszedłem do monumentalnej komnaty z ołtarzem. Zebrałem leżący pa prawej drugi Arcane Tome oraz flakonik z krwią, znajdujący się pa przeciwnej stronie. Przeszedłem kilka kroków w przód i zostałem zaatakowany przez kolejny oddział ludzi. Szybka się z nimi rozprawiłem i wziąłem Balance Emblem leżący na piedestale. Zarżnąłem kolejny garnizon strażników i użyłem nowej mory na wrotach zamkniętych specjalną barierą. Ponownie pokonałem karytarz z pułapkami w postaci płonących strzał i wszedłem da okrągłej komnaty. Zabiłem kilku zuchwałych smakłów i wypiłem z nich krew. Wszedłem we wnękę w ścianie i wybiegłem na świeże powietrze. Zrzuciłem z muru trzech łuczników, wskoczyłem na górę i zebrałem drugi Telekinetic Rune, leżący na podwyższeniu z lewej. Z powrotem zszedłem z muru i



używając telekinezy zniszczyłem filar z prawej strony. Dzięki odsłoniętemu podestowi dostałem się na wyższy poziom. Przeniknąłem przez kratę i znalazłem się w okrągłej sali z manekinami do treningu. Podchodziłem kolejno do każdego z nich i wykonywałem różne techniki walki (odpowiednie kombinacje pojawiały się nad nimi). Kiedy już wykazałem się kunsztem wymachiwania mieczem, wdrapałem się na górę i rozwaliłem charakterystyczną część ściany. W niepozornym schowku znalazłem drugi Health Talisman. Zeskoczyłem raz jeszcze w dół i upuściłem salę jedynymi otwartymi drzwiami. Używając ściany wdrapałem się na górę. Uderzyłem mieczem w drewniany mechanizm, co spowodowało zwodowanie mostu którym wróciłem na znany mi już plac. Pokonałem oddział strażników Sarafańskich i przeszedłem przez nowo otwartą furtkę (do miejsca, w którym już byłem). Rozprawiłem się z kolejnym garnizonem wrogów i używając Soul Reavera, zniszczyłem magiczną barierę na najbliższych wrotach. Korzystając ze schodów zszedłem na sam dół. Idąc podziemnym karytarzem dotarłem da zalanej jaskini. Skoczyłem przed siebie z oznaczanego miejsca (na czerwono) i używając telekinezy rozwaliłem słupy skalne, w celu zrobienia sobie przejścia. Na drugim brzegu zebrałem trzeci Health Talisman. Idąc przy ścianie przeskakując nad wodą doszedłem da zamkniętych drzwi. Użyłem telekinezy na symbolu nad nimi i poszedłem dalej. W końcu odnalazłem tego, którego szukałem. Podczas rozmowy Moebius niespodziewanie abezwładnił mnie przy pomocy magicznej pałki i standardowo zaczął swój wykład. Po raz kolejny starał mi się wmówić, że ta ja nic nie rozumiem i nie mam pojęcia, kim naprawdę jest Raziel. Kilka sekund po tym, jak odszedł, zostałem zaatakowany przez mroczne widma. Soul Reaver po raz kolejny okazał się niezastąpiony. W tamtym momencie poprzysiągłem sobie, że gdy raz jeszcze spotkam tego nikczemnika Moebiusa, to on będzie ofiarą zaskoczenia...

"Kała przeznaczenia musi się toczyc. Wszyscy są odkupieni w oczyszczającej agonii narodzin, śmierci i odrodzenia. Ta jest system życia oczyszczający rytm wszechświata, da którego wszystkie dusze są bezopornie wciągane. "

Bog kazał mi pochłaniac dla niego dusze, by cykl mógł trwac nadal. Wmawiał mi, iz ta jest maje przeznaczenia, ze do tego zostałem stworzony. Postanowiłem przynajmniej tymczasowo pokazac mu swoją lojalnosc, co pozwaliłoby mi na ucieczkę z tego miejsca.

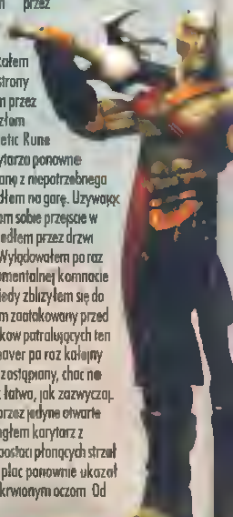
UNDERWORLD

Zeskoczyłem na dół i zebrałem Arcane Tome. Korzystając ze skarp, dostałem się na najwyższy poziom, a z niego wskoczyłem do pokrętnej jaskini. W następnej lokacji, skacząc pa gigantycznych filarach, doszedłem da miejsca w którym zrozumiałem, że jeśli nie pochłanę jakiś dusz, to nigdy się stąd nie wydostanę.

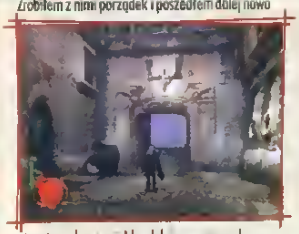
Penetrując całą łakację (skacząc pa podestach i biegając pa schodach) w końcu wchłonąłem 6 dusz i przeszedłem da następnej części jaskini. Idąc cały czas przed siebie zostałem zaatakowany przez kilka duchów. Załatwiłem ich przy pomocy Soul Reavera i pobiegłem dalej. Idąc tak doszedłem do wniosku, ze najwyższy czas, aby opuścic to ahydne miejsce. Bog oczywiscie zorientował się, ca mi chodzi po głowie i postanowił dopilnowac, abym nigdy stąd nie uciekł. Biegłem ile tylka sił w nogach (w górę okrągłej komnaty) przeskakując zapadające się kłodki, myśląc tylka a wydostaniu się. Dodatkowym utrudnieniem był poziom zabójczej dla mnie mgły, który podnosił się w niesamowitym tempie. Kiedy już uciekłem pułapce zgotowanej przez boga, znalazłem się w dolszej części jaskini. Dokładnie przeszukałem komnatę i w jednej z wnęk znalazłem drugi Arcane Tome. Nie zastanawiając się dłuzej zacząłem skakoc z podwyszzenia na podwyszzenie, aż w końcu dostałem się do zamkniętych drzwi. Jednak nawet gdybym znalazł klucz już teraz, to i tak nie mogłbym go użyc w swiecie niematerialnym. Przeskoczyłem na drugą stronę zalanej komnaty i wbiegłem schodami na górę. Zabiłem kilka duchów wyłaniających się spod ziemi. Idąc dalej przed siebie doszedłem da miejsca, gdzie znalazłem specjalne przejście łączące swiat fizyczny ze swiatem niematerialnym. Niestety, kiedy tylka na niego wszedłem, bóg poinformował mnie, ze nie mom prawa opuszczac swiata duchowego, po czym sprawił, ze przejście zniknęło. Musiałem znaleźc na to inny sposob. Przeniknąłem przed jedną z krat (obydwie prowadzą da tego samego miejsca) i wyszedłem na zewnątrz tego zabudowania. Od razu zostałem zaatakowany przez dwóch posłanców mega boga, którzy mieli ta samo zadanie, jakie bog postawił mi: wyłapywac wszystkie zbłąkane dusze - a w tej chwili byłem jedną z nich. Zabiłem ich skacząc i siekając w powietrzu Soul Reaverem - nie stawali wielkiego oporu. Musiałem znaleźc sposob na ucieczkę z tego swiata.

SARAFN STRONGHOLD part 2

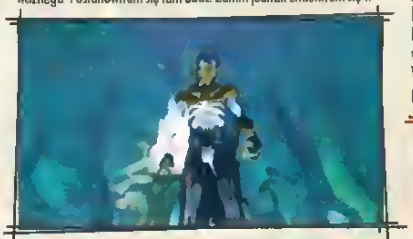
Podszedłem da drzwi naprzeciwko i wziąłem specjalny artefakt Falcon Insignia. Wbiegłem po chodach na górę i rozwaliłem resztki cegieł, ledwa co trzymających się muru. Wspiąłem się pa odkrytej ścianie z możliwosciąą wczepienia szponow. Przeszedłem kilka kroków i przeszedłem przez drzwi. Znalazłem się w znajomym mi miejscu. Przebiegłem po moście i otworzyłem wrota naprzeciwko. Trzy odrażające kreatury już czaiły się na mnie. Wyciągnąłem miecz i wykończyłem ich szybko. Wbiegłem na górę i przeszedłem przez kolejne wrota. Kilka kroków dalej przeszukałem celę z prawej strony (przeniknąłem przez kratę) i znalazłem trzeci Telekinetic Rune. Na końcu korytarza ponownie oczyściłem ścianę z niepotrzebnego gruzu i wyszedłem na gorę. Używając miecza zrobiłem sobie przejście w murze. Przeszedłem przez drzwi naprzeciwko. Wylądowałem po raz drugi w monumentalnej komnacie z ołtarzem. Kiedy zbliżyłem się do drzwi, zostałem zaatakowany przez oddział strażników patrolujących ten teren. Soul Reaver pa raz kolejny okazał się nie zastąpiony, choc nie poszła już tak łatwa, jak zazwyczaj. Przeszedłem przez jedyne otwarte drzwi i przebiegłem karytarz z pułapkami w postaci płonących strzał. Znany mi już plac ponownie ukazał się mom przekrwionym oczom. Od



razu zauważyłem, że w posągu słynnego wojownika Maleka brakuje tarczy i miecza. Kilka sekund później ruszył na mnie oddział Sarafańskich rycerzy. Zrobiłem z nimi porządek i poszedłem dalej nową



otwartymi drzwiami. Idąc dalej po znajomych pokojach (przeszedłem przez most nr 1), dotarłem w końcu do sali treningowej, w której jeszcze niedawno rozgrzewałem swoje stare kości. Tylko, że tym razem zamiast stojących manekinów, czekali na mnie rozwścieczeni strażnicy z magiem na czele. Przyrządziłem sobie pokarm w najsmakowitszej formie i w spokoju go skonsumowałem. Wyskoczyłem na górę i wydostałem się na zewnątrz przechodząc przez kratę. Uprzejmie zapytałem wartującego strażnika, gdzie mogę znaleźć Maeabusa. Sekundę po tym, jak udzielił mi zadowalającej mnie odpowiedzi, hojnie mu podziękowałem. Po rozprawieniu się z garnizonem Sarafanów udałem się dolej przed siebie. Po przejściu przez korytarz znalazłem się w okrągłej sali, w której po zbliżeniu się do wrót (których wcześniej nie mogłem otworzyć), zostałem zaatakowany przez kilku przeciwników. Załatwiłem ta szybka i użyłem Fokan Insignia na owych drzwiach. Dzięki temu dostałem się na górne piętro tego pomieszczenia. Skorzystałem z przejścia obok, które doprowadziło mnie do następnej komnaty. Kilka krokow dalej przeszedłem przez drzwi i znalazłem się ponownie w sali z ołtarzem, tylko, że na wyższej koordynacji. Następnym skokiem przeskoczyłem na drugą stronę i zebrałem czwarty Health Talisman leżący z lewej. Podszedłem do drzwi obok i użyłem mocy telekinezy na symbolu wszystkim nem nimi. W komnacie ze stojącym rycerzem zebrałem trzeci Arcane Tome i dobrze się rozejrzałem. Przepchałem blok stojący z prawej na lukę w podłodze a posąg obrócił się o 180 stopni. Dzięki temu mogłem wziąć Malek's Shield. Kiedy wziąłem ją, zostałem zaatakowany przez zjawy. Załatwiłem je szybka i opuściłem ta pomieszczenie. Zeskoczyłem na dół, zabrałem Sarafańskich strażników, po czym wróciłem na plac z posągiem Maleka. Zignorowałem strzelających we mnie łuczników i umieściłem tarczę na swoim miejscu (w dłoni posągu). Skorzystałem z nowo otwartego przejścia. Wbiegłem na górne piętra i zająłem się ewentualnymi snajperami. Przeszukałem dobrze werandę i zebrałem czwarty Telekinetic Rune. Wróciłem się kilka krokow i otworzyłem brązowe drzwi. Zarżnąłem kolejnych rycerzy i pobiegłem wzdłuż murów zamczyska (zabijając stojących mi na drodze strażników). W centralnej części lokacji dostrzegłem posąg rycerza, jednak na razie nie przejąłem się nim i pobiegłem dalej przed siebie. Na samym końcu zgarnąłem piąty Health Talisman i wróciłem się do posągu. Podszedłem do niego i odebrałem mu Malek's Sword. Od razu ruszył na mnie Sarafańscy śmiałkowie, którym szybka wyjaśniłem, na czym polega mor króla wampirów. Wróciłem się ponownie na plac z podobizną Maleka i zwróciłem mu jego oręż. Droga do wieży stała się dla mnie otworem. Biegnąc cały czas w górę, uważałem na płonące strzały wylatujące z pułapek i zabijałem wrogów, którzy ośmielili się stanąć mi na drodze. Pawdrapaniu się po ścianie, uderzyłem w kołowrotek z jednej strony, a następnie z drugiej używając schodów. Dzięki temu ogromny most zwodował się. Wyszedłem na świeże powietrze i pokonałem uporczywych Sarafanów. Stanąłem na samym końcu mostu i przeskoczyłem na widoczny gzyms. Dzięki szponom dostałem się przez okno do sali z kołowrotkiem. Oczywiście uderzyłem w niego mieczem. Ostrza musiałem także użyć dwukrotnie na charakterystycznych częściach ściany. Uderzyłem w kołowrotek z drugiej strony budowli. Dzięki utworzonej dziurze w podłodze mogłem iść dalej. Wewnątrz budynku wziąłem leżący na piedestale Decorative Sword. Rozprawiłem się z oddziałem rycerzy i wróciłem się do miejsca, gdzie uwalniałem pierwszy kołowrotek (po drodze zabiłem strażników stojących na moście). Podszedłem do drzwi z narysowanymi mieczem i użyłem Decorative Sword. Znalazłem się w kemnacie z czterema kielichami (dwoma płonącymi) i mechanizmem stojącym pośrodku. Otworzyłem drzwi z prawej strony, obracając mechanizm trzykrotnie i wziąłem czwarty Arcane Tome. Raz jeszcze przekręciłem urządzenie trzy razy i zdobyłem Fire Emblem. Posiadłem nową moc - moc ognia. Użyłem "ognistej telekinezy" i zapaliłem dwa kiełichy stojące naprzeciw wejścia (drzwi naprzeciwko miejsca, w którym zebrałem ognisty emblemat). Podekscytowany nową siłą zmasakrowałem oddział strażników, po czym wróciłem do pomieszczenia z pierwszym kołowrotkiem. Przeszedłem znowu przez most, a w pokoju, gdzie wcześniej wziąłem dekoracyjny miecz, otworzyłem jedyna drzwi. Przy pomocy telekinezy zapaliłem dwa filary na środku sali. Wyszedłem na samą górę komnaty po utworzonych kłodkach i przekroczyłem prog kolejnych drzwi. Nareszcie spełniłem swoje postanowienie i zapytałem Maebusa, gdzie jest Raziel. Ten w sprytny sposób uniknął odpowiedzi i skierował mnie do filarów Nosgoth. Podobna tam zapisane jest coś bardzo ważnego. Postanowiłem się tam udać. Zanim jednak zmieniłem się w



nietoperza, wziąłem jeszcze szosty Health Talisman leżący w środku pokoju.

THE CEMETERY

Szedłem po ścieżce, a na skrzyżowaniu skręciłem w lewo. Podążając cały czas przed siebie eliminowałem hordy napotkanych zjaw. W końcu dotarłem do areny, gdzie zostałem zaatakowany przez mroczne widma. Rozprawiłem się z nimi przy pomocy Reavera. Kilka krokow dolej przeniknąłem przez kratę i znalazłem się w krypcie. Podszedłem do grobu znajdującego się na środku i wykorzystując leżące w nim ciała wszedłem w swiat materialny. Wróciłem się na sam początek The Cemetery, eliminując stojących mi na drodze łowcow wampirow - zoczentawałem się, że w stanie nicosci przezyłem 500 lat. Jedyną osobą, ktora w tej chwili mogła mi pomoc, był Ariel. Postanowiłem dostac się do Filarów Nosgath, kiedy tylko znajdę wyjście z tego cmentarzyska. Zebrałem leżący na oknie pierwszy Health Talisman i cofnąłem się o jeszcze jedną lokację. Tu wydarzyło się coś niezwykłego. Okazała się, że nie tylko ja patrałię wejść w ciała umarlaka. Pakonałem kilka duchów i pobiegłem przed siebie eliminując po drodze więcej tałich kreatur. Na koncu przeszedłem przez drzwi i znalazłem się w zalanej do połowy kemnacie (z ktorej jeszcze niedawno próbowałem się wydostac). Zanurkowałem w wodzie i pod wodą zauważyłem charakterystyczne wejście. Wypłynąłem nim na powierzchnię. Wyciągnąłem spod sciany blok skalny i wskoczyłem dzięki niemu na górę. Zebrałem Ornamental Shield i wróciłem do poprzedniej sali (znowu płynąc pod wodą). Przy drzwiach z posągami brakowało jednej tarczy, więc włożyłem ją tam, gdzie jej miejsce. W następnej komnacie zabiłem hordę obleśnych zjaw i wybiegłem na górę po schodach. Przeszedłem w swiat niematerialny, po czym przeniknąłem przez kratę. Korzystając z stojącej na środku sali kolumny, wyskoczyłem na wyższą kondygnację, gdzie zostałem zaatakowany przez podziemne duchy. Biegnąc cały czas przed siebie, w koncu dotarłem na zewnątrz zabudowania. Zdobyłem niezbędne dusze i przeszedłem do swiata fizycznego. Od razu zabiłem łowcow wampirow, po czym przeszedłem przez jedyne drzwi. Idąc cały czas przed siebie dostałem się na zewnątrz tylko, że tym razem na wyższym poziomie. Przeskoczyłem na podwyższenie naprzeciwko, zabiłem natarczywych oponentów i wziąłem pierwszy Telekinetic Rune. Skoczyłem na następną skarpę i przeszedłem do komnaty obok. Kilkadziesiąt krokow dolej, w miejscu z wielkim okręgiem i połączym się ogniskiem, wszedłem do swiata duchow i przeskoczyłem na skarpę, ktora wcześniej była poza moim zasięgiem skoku. Wszedłem z powrotem w swiat materialny i użyłem na drzwiach Reavera, co pozwoliło mi przejść dalej. Podszedłem do środka sali, gdzie od razu zostałem zaatakowany przez mroczne widma. Po wokie uderzyłem w ciemny kryształ leżący na środku, co uaktywniło portal. Wszedłem do środka i znalazłem się w lokacji wampirycznego pochodzenia. Rozprawiłem się z demonami i poszedłem dalej. Na koncu sali przeszedłem do swiata niematerialnego i przeniknąłem przez kratę. Przeszukałem wszystkie pokoje i w jednym, z tych znajdujących się na dole, znalazłem przejście do swiata fizycznego oczywiście skorzystałem z niego. Zabiłem hordę potworow i przeszedłem do sali obok. Podszedłem do kuźni i nasyciłem Reavera mocą ciemnosci. W kolejnym pomieszczeniu na dole (po rozwaleniu sciany w charakterystycznym miejscu) znalazłem drugi Health Talisman. Wróciłem do komnaty z kuźnią i uderzyłem dwie świecące się kule (z lewej strony). Dark Reaverem. Wdrapałem się po scianie w jednym z pomieszczeń obok i wróciłem się z powrotem do cmentarzyska, używając tego samego portalu. Wyszedłem na górę po schodach i naładowałem Dark Reavera uderzając a kryształ. Dzięki temu mogłem stac się niewidzialny z czego oczywiscie skorzystałem i przeszedłem przez drzwi strzeżone przez gargoyle. Używając Material Reavera opuściłem lokację. Pa wyjściu na zewnątrz skierowałem się do drzwi zamkniętych pieczą ciemnosci. Otworzyłem je używając Dark Reavera. Idąc cały czas przed siebie doszedłem do znajomej krypty, gdzie naładowałem Dark Reavera i przeszedłem niewidzialny obok strzegących drzwi gargoylow. Wszedłem w swiat niematerialny i przeniknąłem przez kratę. Wyszedłem na górę i przeskoczyłem na drugi kaniec sali. Przeszedłem kilka krokow dolej i znalazłem się w mauzoleum samego Kaina. Wszedłem do swiata fizycznego i zabiłem kilka stworow. Wziąłem Kain's Family Crest leżący przy trumnie. Poszedłem dalej jedyną możliwą drogą. Na koncu korytarza tak obrociłem posągiem, aby podmosta sie krata (dzięki temu mogłem otworzyc drzwi). Za nimi rozprawiłem się z ciemnymi upiorami i udałem się do komnaty poprzedzającej mauzoleum Kaina. Tam przy charakterystycznych drzwiach użyłem Kain's Family Crest i pobiegłem dalej przed siebie. Na koncu drogi zepchnąłem filar, zeskoczyłem na dół i podstawiłem go tak, aby moc dostac się na wyższą skarpę obok (ustawiłem ga posrodku skarpy a skalistego podniesienia). Użyłem w drzwiach Dark Reavera i znalazłem się w ciemnym korytarzu. Kilka krokow dalej wylądowałem w komnacie z białym kryształem i kolejnym portalem. Użyłem telekinezy na jednej ze scian (wysoka nad moją głową), by wpuścic da sali trochę światła. Następnie wdrapałem się po ścianie na górę i zebrałem Faceted Orb. Zeskoczyłem na dół i użyłem arba przy krysztale. Teraz mogłem skorzystac z portalu. Panownie znalazłem się w lokacji o wampirycznym wystroju. Pobiegłem wzdłuż ściany da konca sali. Wskoczyłem da swiata niematerialnego i przeniknąłem przez kratę. Na samym srodku



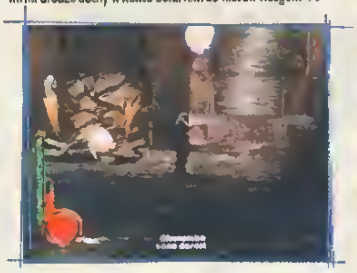
komnaty wróciłem da swiata fizycznego. W jednym z pomieszczeń znalazłem trzeci Arcane Tome. W kuźni nasyciłem Reavera mocą świata. Sekundę po tym ze ściany wyszedł skrzydlaty golem z zamiarem pozostawienia mnie na zawsze w tej sali. Siekając z doskaku i używając ciosów z uniku w końcu udało mi się go pokonać. Rozwaliłem charakterystyczną część sciany, a we wnęce wdrapałem się na górę. Idąc cały czas przed siebie zapaliłem dwie ciemne kule. Przeszedłem w swiat duchow i przeniknąłem przez kratę. Po zabiciu wrogow wróciłem da swiata materialnego i wskoczyłem z powrotem da portalu. Zabiłem ciemne zjawy i wróciłem na cmentarz (używając przy drzwiach Dark Reavera). Zanim poszedłem w dalszą drogę wróciłem jeszcze do mauzoleum Kaina, gdzie w pomieszczeniu obok otworzyłem drzwi przy pomocy Light Reavera. Zebrałem drugi Telekinetic Rune i pobiegłem z powrotem na cmentarzysko. Udałem się jeszcze w jedna znajome miejsce, w pobliże zalanej do połowy komnaty. Wdrapałem się po scianie na górę i przeskoczyłem na półkę obok. Użyłem Light Reavera i zebrałem z wnęki trzeci Health Talisman. Cofnąłem się teraz na sam początek cmentarzyska i ruszyłem sciezką po prawej stronie. Na jej koncu znalazłem dwa orby: ciemny i jasny. Na jasnym użyłem Dark Reavera, a na ciemny Light Reavera. Udałem się w dalszą drogę, w kierunku filarow Nosgoth.

THE PILARS OF NOSGOTH

Doleciałem na sam dół doliny. Szedłem jeszcze chwilę przed siebie, wyrzynając stojących mi na drodze strażników, aż w koncu dotarłem do celu - filarów Nosgoth. Kilkadziesiąt krokow za filarami znalazłem blakującą drogę rzeką i siodmy Health Talisman. Wróciłem się do filarow i przeniknąłem przez kratę po lewej stronie. Szedłem przed siebie. Po chwili doszedłem do ruin, gdzie od razu zostałem zaatakowany przez oddział strażników. Szybko zrobiłem z nimi porządek. Zniszczyłem jeden ze stojących filarow używając telekinezy. Skoczyc po zniszczonych częściach budowli dostałem się na wyższą kondygnację. Zebrałem piąty Arcane Tome i rozprawiłem się z denerwującymi mnie przeciwnikami stojącymi apodal. Biegłem dolej sciezką naprzeciwko. Przeszedłem po lodowej tafli i znalazłem się przy jakis dziwnych statuach. Wziąłem z jednej z nich Stone Disk i wróciłem się da miejsca, w którym przybyłem w formie nietoperza. Użyłem dysku na okrągłej platformie znajdującej się zaraz przy schodach. Korzystając z mary telekinezy zapaliłem pochodnie przyczepione da muru, który blokował przejście, a następnie obrociłem dwukrotnie filar (tak, by jego przod wskazywał na w/w mur). Biegłem do przodu. Będąc przy wodospadzie zebrałem leżący w pobliżu piąty Telekinetic Rune. Użyłem telekinezy na pomarańczowym znaku, zawieszonym wysoka na budowli obok i szybko wskoczyłem (używając powstałych podestow) na samą górę. Zebrałem kolejny fragment Balance Emblemu (dimension). Wróciłem się da miejsca, w którym zdobyłem kamienny dysk (w taki sam sposób, w jaki tu przybyłem) i dotknąłem połyskującej części statuy. Zmieniłem się w nietoperza i udałem w dalszą drogę, w kierunku Cytadeli wampirow.

THE PILARS OF NOSGOTH - 500 lat później

Zeskoczyłem z wodospadu i po drugiej stronie jeziora czekał na mnie czwarty Health Talisman i komitet powitalny w postaci łowcow wampirow oraz jednego tafara z Kafarem. Zabiłem ich szybka i okrążającym elementy otoczenia. Kilka krokow dolej obrociłem dwukrotnie posąg, po czym wdrapałem się po ścianie obok. Przeskoczyłem na półkę skalną, załatwiłem zgrają stworow i poszedłem dalej. Przy drzwiach użyłem Light Reavera i wszedłem da środka świątyni. Zszedłem schodami na dół i wdrapałem się po ścianie naprzeciwko. Obrociłem merhanizm tak, by odblokowac sable przegrodę, przy ktorej stał betonowy blok z kielichem. Przesunąłem ten blok na srodek sali, po czym raz jeszcze użyłem mechanizmu na gorze, by tym razem odblokowac sobie drogę do miejsca, nad ktorym wisiał ciemno zoty znak. Podsunąłem blok pod ten znak i użyłem na nim telekinezy. Kielich zapalił się i z powrotem przestawiłem blok na srodek sali. Wskoczyłem do teleportu. Znalazłem się w sali z portretem Varadora. Szedłem przed siebie. Zeskoczyłem piętro niżej i wszedłem do świata niematerialnego. Przeszukałem pokaje za kratami i załatwiłem czatujących w nich mini-bossow. W jednej z sali powrociłem do świata materialnego i udałem się da komnaty z kuźnią, nasyciłem Reavera mocą ognia. W jednym z dwoch pokoi obok zapaliłem przy pomocy Fire Reavera dwie porhadnie a w drugim wyszedłem na gorne piętro. Idąc przed siebie, po drodze zebrałem czwarty Arcane Tome. W jednym z następnych pomieszczeń musiałem zapalic dwie kolejne pochodnie. Zapaliłem jedną i szybka zszedłem na dół wdrapałem się po scianie i momentalnie zapaliłem drugą (musiałem ta zrobic naprawdę bardzo szybka). Wróciłem się da teleportu który z powrotem przeniosł mnie w pobliże filarow Nosgoth. Wyszedłem ze swiątyni używając Light Reavem. Udałem się raz jeszcze do miejsca z filarem (który obracałem dwa razy) i obrociłem go jeszcze dwukratnie. Zapaliłem pochodnie Fire Reaverem i poszedłem dalej nową drogą. Idąc i wyzynając stojące mi na drodze duchy w koncu dotarłem da filarów Nosgoth. Po



rozmowie z Ariel dowiedziałem się, że Varador przebywa niedaleko pobliskiego lasu. Zebrałem leżący w pobliżu trzeci Telekinetic Rune i rozprawiłem się z hordą przeciwników. Idąc dalej przed siebie znalazłem piąty Arcane Tome. Nieopodal zabiłem kilku łowców i jednego tafara, po czym zgarnąłem Bronze Oisk. Wróciłem się da filarow i użyłem dysku na bramie z lewej strony (wcześniej musiałem pokonac kolejną wrogą ekipę). Idąc dalej doszedłem do ruin. Wskoczyłem na środkowy filar, a z niego na kolejny. Wszedłem w swiat niematerialny i wskoczyłem na półkę. Tam wróciłem do świata fizycznego. Zabiłem natarczywe stwory i pobiegłem dalej przed siebie. Na rozwidleniu dróg wybrałem tą z prawej. Na jej koncu użyłem Fire Reavera a wszedłem da środka swiątyni. Przesunąłem głaz stojący z lewej (patrząc na portal), użyłem telekinezy na widocznym teraz symbolu i przesunąłem drugi kamien pa przeciwnej stronie. Włożyłem jeszcze Fire Reavera do powyjącej dziury w podłodze, a wyniosła mnie ta do góry. Dzięki czemu doskoczyłem do półki z Howling Nearstone. Wziąłem ten przedmiot i użyłem go przy panelu na środku komnaty, po czym przesunąłem z powrotem kamienia na ich pierwotne miejsce. Wskoczyłem da portalu. Na miejscu zeskoczyłem na niższy poziom. Zabiłem ekipę zielanych stworow i wszedłem w swiat duchow. Przeniknąłem przez kratę i znalazłem się w grabowcu. Z trumny wyszedł kolejny mini-boss, któremu musiałem stawic czoła. Pobiegłem dolej wnęką abak trumny (z lewej), a w niej wdrapałem się po scianie na górę. W jednym z następnych pokoi wróciłem da swiata materialnego i zebrałem leżący w pobliżu piąty Health Talisman. Kilka krokow dalej ponownie wszedłem w swiat niematerialny i przeniknąłem przez kratę abak. Zeskoczyłem na niższy poziom i zabiłem drugiego mini-bossa strzegącego grobowca. Wyskoczyłem z powrotem na górę i cofnąłem się da głównej hali, gdzie w jednym z pobliskich sal powciałem da świata fizycznego. Nasyciłem Reavera mocą wiatru i użyłem go w otworze w ziemi, znajdującym się na srodku sali. Zapaliłem dwie pochodnie używając Fire Reavera i wskoczyłem na samą gorę pokoju. Tam obrociłem posąg z lewej, tak by wskazywał symbol światła, a posąg z prawej symbol ciemności. Uderzyłem telekinezą w znak na ścianie pomiędzy posągami i kolejno, przy pomocy Light Reavera zapaliłem kryształ w pomieszczeniu z prawej strony (zatwierdzając jeszcze telekinezą w w/w znak), a Dark Reaverem zapaliłem kryształ w sali z lewej. Także zatwierdzając wybór znakiem tym samym znakiem na murze. Wróciłem da portalu, który z powrotem przeniósł mnie do świątyni. Wyszedłem na zewnątrz używając Fire Reavera. Udałem się da miejsca, gdzie wcześniej znalazłem Stone Disk i w jego pobliżu użyłem Air Reavera - na dziurze w podłodze. Uniosłem się wysoko w gorę...

Dokończenie opisu w następnym numerze

POCKET

GAME BOY ADVANCE • SONY PSP • MOBILE • N-GAGE • INNE

granie na małym ekranie!

GAME BOY ADVANCE

PIGUŁA - KRÓTKO I NA TEMAT

Pamiętacie news sprzed kilku miesięcy, w którym komentowaliśmy wypowiedź SATORU IWATY? Wspominał on wtedy o "nowym, zaskakującym i nowatorskim produkcie" (być może następcy któregoś ze sprzedawanych obecnie konsol), nad którym od pewnego okresu czasu pracuje NINTENDO. Produktem tym, zgodnie z oczekiwaniami okazała się być nowa konsola o kodowej nazwie NINTENDO DS (od Dual-Screen). Choć wciąż nie znamy dokładnej specyfikacji urządzenia, wiadomo już, że nowa platforma nie będzie sukcesorem żadnej z firmowanych przez japońskiego potentata konsol. Zamiast tego otworzy niezależną, trzecią linię produktów. Oryginalność NDS polegać ma na nowatorskim sposobie przedstawienia akcji. Konsolka wyposażona będzie w dwa takie same, niezależnie działające kolorowe wyświetlacze o przekątnej 3 cali (minimalnie większe, niż te stosowane w GBA SP), umieszczane jeden nad drugim (z możliwością wykorzystania ich jako jeden duży ekran). Wg NINTENDO pozwali to na obserwowanie akcji z kilku różnych perspektyw, jednoczesne podejmowanie natychmiastowych decyzji i planowanie. Jako przykład iwata podał piłkę nożną, w której w tym samym czasie obserwujemy kontrolowaną przez nas postać oraz (na drugim ekranie) całe pole gry, co ułatwi obranie odpowiedniej strategii. Multiplayer na jednej konsolce? Strzelanina, w której nie musimy zmieniać perspektywy (np. z widoku izometrycznego na FPP) przy próbie oddania strzału, czy RPG jednoczesnie wyświetlający mapę i pole bitwy? Potencjał jest spory, jednak wszystko zależy od tego, czy twórcom gier uda się go wykorzystać. NINTENDO DS wymusi zupełnie inne, nowe spojrzenie na gry już na etapie ich tworzenia, obawiam się więc, że będzie to bardzo trudne (choć przedstawiciele NINTENDO of America twierdzą, iż dzięki takiej konstrukcji konsolki tworzenie gier stanie się... prostsze). Szczególnie, że "dwuekranowość" będzie prawdopodobnie jedynym elementem wyróżniającym urządzenie. Wiadomo już, że NDS wyposażony będzie w dwa niezależne procesory z tej samej serii, co układy zastosowane w GBA i N-GAGE, prawdopodobnie ARM9 i ARM7. Nośnikiem gier mają być kartridże o maksymalnej pojemności 1Gb (128MB). Szczegóły na temat urządzenia ujawniane zostaną w połowie lutego na konferencji w Japonii, na majowych targach E3 pokazany zostanie natomiast gotowy produkt. Ogólnoświatowa premiera NDS planowana jest na czwarty kwartał 2004, pod warunkiem że fabrykom uda się wyprodukować odpowiednią ilość konsolek. Wygląda na to, że ruch NINTENDO jest przemyślany, a firmę stać na tego typu eksperymenty, nawet jeśli istnieje ryzyka, że te zakończą się fiaskiem (vide VIRTUAL BOY). Oby tylko nie zabrakło jej inwencji przy tworzeniu następcy GBA, nad którym praca trwają od dłuższego okresu czasu... [kilu]

Następca N-GAGE szybciej niż myślimy? Przedstawiciel Nokii, Ilkka Raiskinen w jednej ze swoich wypowiedzi stwierdził, że mimo zadowalających wyników sprzedaży (600 tys. egzemplarzy od dnia premiery w październiku 2003, z czego 100 tyś. w samym UK) N-GAGE nie został przyjęty z oczekiwanym entuzjazmem. Klienci narzekają przede wszystkim na drobne wady konstrukcyjne, m.in. źle umiejscowiony slot na karty MMC, brak klasycznego regulatora głośności czy wysoką cenę. Nadmienił też, że rynek tego typu sprzętu rządzi się nieco innymi prawami, a nowe wersje urządzeń prezentowane są częściej, niż kolejne modele konsol. Możliwe więc, że nowe wersje konsolofonu NOKII ukażą się wcześniej, niż się tego spodziewamy - pojawiły się głosy, iż sukcesor N-GAGE zaprezentowany zostać może na E3. Niewykluczone, że N-GAGE w przyszłości stanie się standardem podobnym do platformy Wireless JAVA / J2ME, w wyniku czego powstanie cała seria różnie wyposażonych urządzeń współpracujących z grami dla tego systemu. Są to jednak wyłącznie daleko idące spekulacje. [kilu]

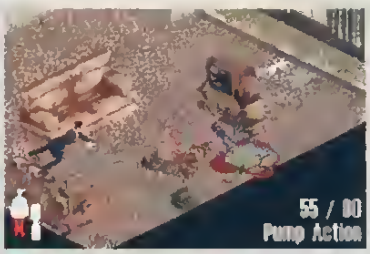


NOKIA ogłosiła, że do końca roku 2004 ukaże się na N-GAGE kilkadziesiąt nowych gier. W ciągu najbliższych kilku miesięcy ukażą się m.in. ASHEN (strzelanina FPP), OPERATION SHADOW (trójwymiarowy symulator wojenny z czołgami, helikopterami, jeepami i innymi pojazdami), SEGA RALLY CHAMPIONSHIP (konwersja automatowego przeboju SEGI), a także CRASH NITRO KART, THE SIMS: BUSTIN' OUT, TIGER WOODS PGA TOUR 2004, TOM CLANCY'S GHOST RECON: JUNGLE STORM, PATHWAY TO GLORY i kilkanaście mniej znanych, niekoniecznie gorszych tytułów. Warto dodać, że na N-GAGE dostępne są też (niestety często komercyjne) emulatory takich systemów, jak GAMEBOY COLOR, NES, ATARI 2600, ZX SPECTRUM czy C64. Przygotowana została nawet specjalna wersja emulatora MAME. [kilu]

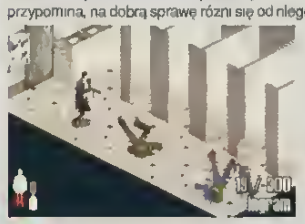
Choć ostatni miesiąc upłynął w miarę spokojnie, coraz wyraźniej widać, w jaki sposób rozwijać będzie się rynek urządzeń przenośnych. O ile w Japonii GBA wciąż jest poza konkurencją, a kolejne stare-nowe POKEMONy biją rekordy sprzedaży, tak u nas coraz częściej zamiast kojarzącej się z zabawką konsolki ludzie wolą kupić nowoczesną (i często tańszą) komórkę, z prostszymi, lecz dostępnymi na wyciągnięcie ręki grami i milionem innych funkcji. Wiąże się z tym ciekawe zjawisko, które zauważyłem testując gry na N-GAGE. Niektóre z tytułów, które raczej nie przypadłyby do gustu nikomu, kto na co dzień interesuje się tą gałęzią rozrywki podobają się ludziom, którzy nie są z nią związani. Ot, taki MOTOGP, dla mnie (i nie tylko) gra słaba i niedopracowana, na dobrych kilkadziesiąt minut wciągnął osobę, która z konsolowych tytułów zna chyba tylko MARIO i TEKKENa. Więc może jednak Nokia wie, co robi?□ [kilu]

PS. Za udostępnienie N-GAGE oraz gier dziękujemy firmie BETANKA COMMUNICATIONS.

MAX PAYNE



MAX PAYNE, opowiadający o losach szukającego zemsty policjanta, którego świat zawalił się, gdy gangsterzy zamordowali jego żonę i córeczkę, był swego czasu jedną z najpopularniejszych pozycji na PC. Sukces gry i częściowo jej specyfika sprawiły, że tytuł ten szybko został przeniesiony na konsole. I choć wersja ta była nieco uboższa, niż pierwowzór, także i tutaj wyjęty spod prewa glina znalazł swoich amatorów. Dlaczego więc nie pójść o krok dalej i nie przenieść gry na GBA? Na kieszonsolkę NINTENDO wydawane są dwa rodzaje konwersji - bezpośrednie porty, zbliżone do pierwowzoru w stopniu, na jaki pozwalają bardzo ograniczone możliwości konsolki (np. DOOM), oraz tytuły napisane od podstaw z myślą o GBA, lecz zawierające charakterystyczne elementy oryginału (THPS). Choć kieszonkowy MAX PAYNE na pierwszy rzut oka pierwowzoru nie przypomina, na dobrą sprawę różni się od niego tylko grafiką.



Tryb FPP na GBA sprawdza się średnio, zaś widok z boku zbytnio spłyciłby rozgrywkę (vide SPLINTER CELL), autorzy zdecydowali się więc do przedstawienia akcji użyć trybu izometrycznego. Dzięki umieszczonej dość nisko kamerze grafika jest czytelna i szczegółowa - fan serii bez trudu rozpozna większość znanych z dużych konsol lokacji i elementów typu zastawione w hotelowym pokoju pułapka z shotgunem strzelającym po otwarciu drzwi. Niestety ekranik konsolki obejmuje dość mały obszar, co utrudnia zlokalizowanie strzelającego często spoza ekranu przeciwnika. W grze nie zabrakło oczywiście słynnego 'Bullet Time', czyli możliwości spowolnienia upływu czasu po uaktywnieniu którego Max zachowuje się niczym Neo w finałowych scenach "Matrixa". Dzięki bogatemu arsenałowi broni (kij bejsbolowy, Jom, uzi, shotgun, kilka typów broni krótkiej, granaty, koktajle mołotowa) i interakcji z otoczeniem MP jest jedną z najbardziej widowiskowych, a zarazem najbardziej brutalnych strzelanin na GBA. Ilość detali a także fakt, że postacie to modele 3D sprawiają, iż gra nie jest ultrapłynna - w przypadku większych lokacji zdarza jej się wyraźnie zwolnić, co jednak nie przeszkadza znacząco w zabawie. MP posiada bardzo rozbudowany wątek fabularny. Kolejne misje (12) przeplatane są wykonanymi w formie komiksu wstawkami z wyrafinowanymi dialogami, czytanymi przez profesjonalnych aktorów (łącznie kilkadziesiąt minut tekstu!). Odbiło się to na (doskonałym) klimacie, ale też wpłynęło na jakość muzyki, której ze względu na ograniczoną pojemność carta nie zmieściło się wiele. MAX PAYNE, mimo drobnych wad (schematyczne zachowanie przeciwników, brak możliwości "uspienia" konsolki, przydałaby się też możliwość strate'owania) to czołówka advance'owych strzelanin. Warto nań rzucić okiem, szczególnie że gra stwarza okazję do zapoznania się z historią poprzedzającą wydarzenia z sequela, który niedawno ukazał się na 'duże' konsole □ [kilu]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** ROCKSTAR STRZELANINA

8

8 7 8

▲ ciężki klimat ▼ krótka momentami kamera

1 GRACZ

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Seria NEED FOR SPEED od lat jest synonimem wyścigów ulicznych przedstawionych z typowo amerykańskiego punktu widzenia. Gry z tej serii są szybkie, widowiskowe i pozwalają na to, o czym po cichu marzy większość małych chłopców: chcącym choć przez chwilę poczuć się jak prawdziwy mężczyzna - zasiąść za kierownicą drogiego, sportowego bolidu i pędzić po ciągnących się w nieskończoność serpentynach maloniczych tras. Kolejnym dużym krokiem w tym kierunku jest NFS UNDERGROUND, najbardziej "niegrzeczna" ze wszystkich części serii, inspirowane klimatem "Szybcy i Wściekli", poruszającym jakże fascynujący (ekhm) temat nielegalnych, ulicznych wyścigów. Gra w wersji na GBA, oprócz tytułowego UNDERGROUND, w którym ścigając się z kolejnymi przeciwnikami (zwraca uwagę wyważony poziom trudności, dopracowane kolizje i sztuczna inteligencja) wspinamy się po ezczeblach kariery, odkrywając kolejne auta i ulrakcyjniające nasz pojazd elementy, oferuje pięć dodatkowych trybów (m.in. Drag, czyli wyścigi na długich, prostych odcinkach i z wykorzystaniem dopalaczy, i Drift, w którym zdobywamy punkty za wykonywanie poślizgów), w tym Multiplayer. Model jazdy łączy elementy symulatora z arcade'a i o ile z początku może wydawać się niedopracowany, tak z czasem, po przejechaniu kilku wyścigów i rozbudowaniu pojazdu,



motoGP

Przeglądając listę tytułów startowych przygotowanych z myślą o N-Gage odnieść można wrażenie, że gry wydawane na tę platformę to same przeboje THPS TOMB RAIDER, VIRTUA TENNIS, RED FACTION... ktoz nie kojarzy tych tytułów z rozrywką na najwyższym poziomie, z największymi hitami, dostępnymi do tej pory wyłącznie dla posiadaczy konsol stacjonarnych i PC? Do grona nasuwających pozytywne skojarzenia zaliczyć tez mozna okręt flagowy THQ - MOTOGP, jedne z najbardziej dopracowanych wyścigów motocyklowych, charakteryzujące się świetną grafiką doskonale odwzorowaną fizyką i pełną licencją na teamy i trasy. Prawda, ze doskonały tytuł do przeniesienia na N-Gage? Przystępując do testowania gry zdziwiłem się, ze na rewersie pudełka wydawca nie umieścił zadnych screenów. Moje podejrzenia uspiło jednak porządnie wykonane intro i estetyczna, bogate menu z czterema trybami gry (w tym Multiplayer przez Bluetooth / N-Gage Arena i Time Trial z możliwością umieszczania swoich czasów w światowym rankingu) oraz prostym edytorem, pozwalającym na przygotowanie do pięciu własnych tras. Dalej było równie dobrze.

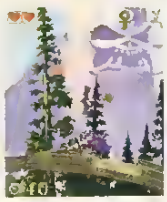


menu wyboru motocykli, licencjonowane trasy... I nagle poczułem się, jakby ktoś z całej siły uderzył mnie w twarz. Z lekkim niepokojem zrestartowałem N-Gage, aby upewnić się, że to, co zobaczyłem nie było wyniklem błędu: 5 FPS na starcie i 10 (nieco więcej przy widoku znad ziemi) FPS podczas wyścigu to dla tej gry norma, co przy tak ubogiej grafice jest niedopuszczalne. Szczególnia ze ilość motocykli biorących udział w wyścigu ograniczono z 16 do 4. Co dalej? Kiepsko odwzorowane poczucie prędkości, nie dający przyjemności z prowadzenie pojazdu model jazdy i wyjątkowo irytująca muzyka, którą lepiej od razu wyłączyć. Szukanie jakichkolwiek pozytywów straciło sens, gdy podczas powtórki motor zaczął objąc się o bande, choć podczas wyścigu nic takiego nie miało miejsca. MOTOGP pokazuje, ze tam, gdzie w grę wchodzą pieniądze, sentymenty schodzą na dalszy plan. Nie mogę jednak zrozumieć, jak mozna było obok kilku rewelacyjnych gier wydać produkt tak niedopracowany. [kilu]

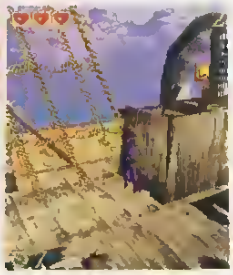
WERDYKT
THQ WIRELESS WYSCIGI
2 2 3
3-
licencje, Multiplayer | wykonanie
MULTIPLAYER (BLUET, ARENA)

PANDEMONIUM!

PANDEMONIUM to jeden z pierwszych tytułów, jakie ukazały się na N-Gage. Gra jest konwersją znanej większości posiadaczy PSone platformówki autorstwa teamu CRYSTAL DYNAMICS, który dzięki tej produkcji zdobył popularność. PANDEMONIUM nawet w dniu premiery w 1996 r. nie była jednak grą wyjątkowo odkrywczą - jedynym elementem, który zdecydowanie już na pierwszy rzut oka wyróżniał ją spośród szeregu podobnych produkcji, była w pełni trójwymiarowa grafika. I prawdopodobnie właśnie to sprawiło, ze Nokia postanowiła wydać ten kultowy dla niektórych tytuł na N-Gage. Mimo składającego się z teksturowanych wielokątów otoczenie PANDEMONIUM nie jest platformerem 3D, gdyz zarówno nasza postać, jak i kamera porusza się z góry ustalonym torem. Ta ostatnie nie unika zbliżeń i często ukazuje akcję z niecodziennych, jednak nie zmniejszających czytelności grafiki ujęć, co bardzo pozytywnie wpływa na dynamikę gry. Zróżnicowane (zamek, las, statek-widmo, pustynia, pałac w chmurach...) i zakręcone jak szturek w kieszeni, wyglądające jak wyjęte ze snu schizofrenika plansze to dziś jednak troszkę za mało, by produkt odniósł sukces. Niestety poza nimi PANDEMONIUM nie oferuje zbyt wiele. System gry jest dość ograniczony i po pewnym czasie zabawa wg schematu "idź w prawo, naskocz na przeciwnika, wskocz na platformę, przeskocz nad rzeką, lawy, idź w prawo" moze stac się nudna i nie zmieni tego nawet sposób przedstawienia akcji, który zresztą po tylu latach niczym nie zaskakuje. RAYMAN 3 czy SONIC, choć nie posiadają grafiki 3D, oferują w tej kwestii znacznie więcej. Nowością w opisywanej wersji PANDEMONIUM jest tryb Multiplayer, realizowany za pośrednictwem łącza Bluetooth lub N-Gage Arena (umozliwiającego tez ściąganie np. porad do gry). Do wyboru mamy tryb Cooperative i dwa typy wyścigów z "duchem". Choć otoczenie w produkcie CRYSTAL DYNAMICS nie jest tak złozone, jak w stosunkowo przecież płynnym THPS czy TOMB RAIDERze, gra (nb. przekonwertowane przez ten sam zespół developerski) czasem zwalnia (szczególnie przy zbliżeniach kamery), co nie pozostaje bez wpływu na grywalność. Pozbawiona jest też muzyki, bez której trac wiele ze swego psychodelicznego, średniowiecznego klimatu. Nie znaczy to oczywiście, ze PANDEMONIUM jest złą pozycją - kiedyś była wręcz świetna, także i dziś przypaść powinna do gustu kazdemu wielbicielowi platformówek. Jeśli jednak od efektownej oprawy wazniejsza jest dla Ciebie grywalność, rzuć lepiej okiem na propozycja SEGI lub UBI SOFTu. Ciężko powiedzieć, dlaczego Nokia zdecydowała się na przeniesienie na N-Gage akurat PANDEMONIUM. Być może rzeczywiście ze względu na to, ze swego czasu tytuł ten był dość nowatorski (choć nie w tekim stopniu, jak TOMB RAIDER czy THPS), a i dziś na ludziach na co dzień nie interesujących się grami robi spore wrażenie. Polecam! [kilu]







WERDYKT
IDEAWORKS 3D PLATFORMOWA
8 3 6
7-
grafika, klimat | brak muzyki, zwalnia
MULTIPLAYER (BLUET, ARENA)





Ścieżka dźwiękowa składa się z czterech utworów, z czego większość to pochodna h-h. Jeden z kawałków, ziomalski "Get Low" - agresywna próbka czarnego rapu" szybko zaczyna irytować, gdyz towarzyszy nam na kazdym kroku. NFS U jest grą bardzo nierówną. Jeśli lubisz filmy typu "2F2F" powinna przypaść Ci do gustu, w przeciwnym razie nie oczekuj zbyt wiele. [kilu]

prowadzenie auta zaczyna sprawiać przyjemność. Kwintesencją zabawy jest jednak nie samo ściganie się, lecz tuningowanie (licencjonowanych) pojazdów przy pomocy dziesiątek dostępnych części, wpływających (dopalacze, zawieszenie, hamulce...) lub nie (wszelkiego rodzaju spoilery, aluminiowe obręcze, przyciemniane szyby, "kasparowy" i "małysze") na jazdę. Ponieważ grafika jest w pełni trójwymiarowa, mozemy zapomnieć o rozpikselowanych, płaskich sprite'ach. Ich miejsce zajęły jeszcze bardziej rozpikselowane, ziemiste obiekty 3D. Cała grafika utrzymana jest w monotonnej, szaroburej kolorystyce i ogólnie mówiąc nie powala estetyką czy zróżnicowaniem, jest za to całkiem płynna animacja.

GAME BOY ADVANCE WERDYKT
EA GAMES WYSCIGI
6 6 7
7-
tuning | ziarnista grafika
1-4 GRACZY (MULTI-PAK)

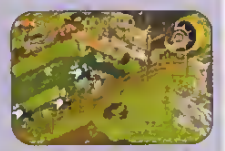
GAME BOY ADVANCE
PIGUŁA - KRÓTKO I NA TEMAT



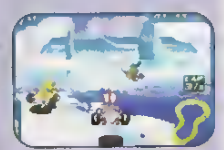
Dla uczczenia dwudziestej rocznicy obecności (dopiero niedawno wycofanej z produkcji!) konsoli FAMICOM na japońskim rynku, NINTENDO przygotowało specjalną, dwukolorową wersję GBA SP. W odróżnieniu od opisywanej w PE#76, brunatno-kremowej, mocno limitowanej wersji konsolki, ten GAME BOY dostępny będzie dla wszystkich Japończyków w tej samej cenie, co zwykły GBA SP (ok. 450 zł). Na rynek trafi tez seria dziesięciu najpopularniejszych gier z FAMICOMA (NES-a): PAC MAN, DONKEY KONG, SUPER MARIO BROS., LEGEND OF ZELDA, BOMBERMAN, EXCITE BIKE, XEVIOUS, ICE CLIMBER, STAR SOLDIER i MAPPY, które sprzedawane będą za równowartość 2000 jenów (ok. 72 zł) za tytuł. Konsolka w zestawie z kultowym SUPER MARIO BROS. i gry z serii FAMICOM MINI dostępne będą wyłącznie w Japonii od 14 lutego. [kilu]



Mada na sequele nie omija GBA. Europejski team LIGHT AND SHADOW PROOUCTIONS pracuje nad kontynuacją swojego flagowego advance'owego tytułu - CT SPECIAL FORCES. Trzecia część tej przywodzącej na myśl METAL SLUGa strzeloniny nie będzie się zbytnio różnic od poprzedniczek, gra korzystac będzie z tego samego silnika graficznego i oferowac podobny styl rozgrywki. Nie zabraknie tez trybu Multiplayer. CT SPECIAL FORCES 3: BIOTERROR ukaze się w Europie w marcu. Kolejnym sequelem ma być kontynuacja PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME. Na temat gry wiadomo w tej chwili tyle, ze znajduje się w planach wydawniczych UBI SOFTu. Podobnie z kieszonkową wersją trzeciej części ORIVERA, którą wydac zamierza ATARI. Firma ta planuje da marca 2005 r. wydoc tez pięc (!) kolejnych gier z serii DRAGON BALL Z, w tym kontynuację popularnego RPG i dwuwymiarowej bijatyki DBZ TAIKETSU, a takze DBZ SUPER SONIC. Nad kontynuacją jednej ze swoich serii pracuje tez CAPCOM. MEGAMAN BATTLE NETWORK 4 dostępny będzie w dwóch wersjach, RED SUN i BLUE MOON, z ktorych kazda posiadac będzie odrębną fabułę i charakterystyczne elementy, w tym przeciwników, oraz wykorzystywane w walce "dusze" i wpływające na nasze zdolności chipy. Posiadacze raznych wersji gier będą mogli korzystac z możliwości oferowanych przez kabel LINK. Angielska wersja gry ukaże się w czerwcu. [kilu]



Odpowiedzialna za SUPER MONKEY BALL JR. grupa REALISM pracuje nad kieszonkową wersją gry TORK - platformera przygotowywanego z myślą o konsoli MICROSOFTu. Gra opowiada o przygodach tytułowego jaskiniowca, który wyrusza na wyprawę z zamiarem uratowania ojca i ocalenia rodzinnej wioski. Nasz bohater nie jest zwykłym smierteInikiem, posiada bowiem zdolność przeistaczania się w wiewiorkę, pancernika i yeti. Bardzo mocną stroną gry będzie szczegółowa, pełna animowanych elementów grafika. Autorzy TORKa do przedstawienia akcji wykorzystali rzut izometryczny, gra zawiera również plansze ze sceneria wyświetloną w trybie mode7 oraz pseudotrojwymiarowe levele z akcją obserwowaną z boku, przywodzące na myśl klasycznego "Costellano" czy "Tower Toppler". Wydawcą gry będzie UBI SOFT, data premiery nie zostoła jeszcze ustalono. [kilu]



BANDAI pracuje nad kolejną grą z serii DIGIMON. Tym razem nie będzie to karcianka, bijatyka czy RPG, lecz... wyścigi. DIGIMON RACING na pierwszy rzut oka nie różni się niczym od kilkunastu podobnych tytułów dostępnych na GBA. I tak jest w istocie - gra zawierać mo wszystkie charakterystyczne dla tego gatunku elementy (arcade'owy system jazdy, krótkie trasy, power-upy, czteroosobowy Multiplayer...), ale tez jedną nowość. Gracz będzie mógł nie tylko nisko podskakiwac celem ominięcia przeszkadzajki czy wprowadzenia pojazdu w poślizg, ale rowniez wykonywac normalne skoki, zakończone np. lądowaniem na przeciwniku. Gra korzystac tez będzie z WIRELESS ADAPTERA, umozliwiającego bezprzewodową zabawę w trybie Multiplayer. DIGIMON RACING trafi do sprzedazy w kwietniu. [kilu]



Po dosc długiej przerwie w Sieci pojawiły się nowe materiały z zapowiedzianego pierwotnie na styczeń FPP ICE NINE. To strzelanina zawierająca elementy skradanki i gry taktycznej. Wcielimy się w niej w rolę agenta CIA Jameso Claytona, którego zadaniem będzie powstrzymanie smiertionośnego wirusa Ice Nine, zagrażającego największym światowym metropoliom. Grę przygotowuje doświadczony w produkcji advance'owych FPP team TORUS GAMES (DUKE NUKEM ADVANCE, DOOM II). ICE NINE ukaże się za sprawą BAM! ENTERTAINMENT w drugim kwartale 2004. [kilu]

"Gangi Nowego Jorku" okazały się spektakularną, acz efektowną porażką, więc teraz Martin Scorsese wziął się za temat standardowo głęboki i poruszający. Chodzi mianowicie o zbrodnie nazistowskie. Jego przygotowywana "Miła 18" ma być filmowym portretem żydowskiego ruchu oporu, który przez trzy godziny bronił dostępu do swojej siedziby (pod tytułowym adresem) przed hitlerowskimi wojskami w warszawskim getcie w 1943 roku. Ciekawe czy z polską historią wyjdzie mu lepiej, niż z amerykańską? [myq]

W dziale recenzji "Rekrut" z Pacino, tymczasem Al zagra (jeszcze nie wiadomo czy na 100%, bo trwa proces ustalania wysokości honorarium) główną rolę w "Elegy" - ekranizacji powieści P. Rotha pt. "The Dying Animal". Film, podobnie jak i książka, przedstawiać będzie losy podsturzałego krytyka literackiego, który (idąc z duchem rewolucji seksualnej) porzucił żonę i syna, wdając się m.in. w romans ze studentką. Po ośmiu latach owa dziewczyna pojawia się w jego progach... Super. Film pewnie głęboki i z przesłaniem, ale kiedy u licha zobaczymy Pacino w roli jakiegoś mafijnego Dona?! Przecież fakt nie młodnieje... [myq]

Philip K. Dick - genialny pisarz z pola fantastyki naukowej - znów zaistnieje na dużym ekranie. Jedna z amerykańskich wytwórni wykupiła bowiem prawa do ekranizacji jego trzech powieści. Chodzi mianowicie o "Płynie Łzy Moje", "Valis" i "Radio Wolno Albemuth". Pierwsza z nich to opowieść o niegwiździe mediów, która z dnia na dzień traci swoją tożsamość. Druga to historia o kolesiu poszukującym Boga, ale w sposób dosłowny - znalazł on bowiem wskazówki, że Stwórca ukrywa się w naszym świecie, choć mocno zakamuflowany. Wskazówki owe są kodowane w tandetnym filmie s-f, tytułowym "Valis". Trzecia zaś przedstawia alternatywną rzeczywistość, w której amerykański rząd totalnie kontroluje ludzi i walczy z każdym przejawem indywidualności. Jednego z czołowych pisarzy umieszczą w potężnym więzieniu. Pewnego dnia ludzie dostają jednak tajemniczy sygnał... Na podstawie prozy Dicka powstawały zarówno filmy genialne ("Łowca Androidów"), bardzo dobre ("Raport Mniejszości"), jak i kichy ("Impostor"). Ciekawe, jak będzie tym razem? [myq]

GŁÓWNY SUPPORTER
BEVERLY HILLS Video
WROCŁAW

REGION DVD

AMERICAN PIE: WESELE / AMERICAN WEDDING



Jestem wyluzowanym kolezką, łykam cały ten amerykański show z Jacksonem twierdzącym od kilkunastu lat, że wcale nie zna tych chłopców i jego siostrą wywijającą gołym cyckiem, ale... Takie filmy powinni wystrzeliwać w kosmos! Zamknięcie trylogii 'American Pie' jest zrobione na siłę, nudne, nie śmieszne, a w miejscach mających porażać głupotą - po prostu żałosne. Jak widać nawet to trzeba umieć robić z głową. Tak naprawdę jedynie początkowa scena w restauracji oraz sam wieczór kawalerski wypadają znośnie, a i to głównie za sprawą pojawiających się tam laseczek. No, może jeszcze akcja z babcią trochę śmieszy (a tu akurat argument o ponętnych partnerkach wpada do kosza, ghe, ghe!). Natomiast motywy pokroju żądania psich odchodów, czy połykania włosów łonowych to nie tyle przegięcie (ekipa 'Jackass' odstawia mocniejsze szopki - i do tego prawdziwe!), co zagrywka z półki "nie mamy pomysłu, to wrzućmy cokolwiek niesmacznego". Scenarzyści powinni oddać kasę. Samo wydatnie DVD nieźle rozbudowano, zamieszczając choćby sceny nieudane (niektóre nawet śmieszą), głupawą przemowę Stiflera, czy rozbudowaną sekwencję wspomnianego wieczoru z udziałem policjantki i pokojówki (17 minut). To akuret można obejrzeć. O ile pierwsza część była filmem z gatunku "głupi-śmieszny", o tyle ostatnia zalicza się do "głupi-śmietnik". Lepiej obejrzeć transmisję z sejmu. [myq]



Najciekawszy moment: pokojowka w akcji!
Dodatki: komentarze filmowe, rozszerzona sekwencja wieczoru kawalerskiego, przemowa Stiflera, dwa filmiki tematyczne (przygotowania i wesele), sceny usunięte, scinki, pamiętnik Nikki

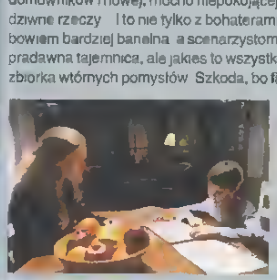
FILM 4

dystrybucja: Universal
reżyseria: Jesse Dylan
występują: Jason Biggs, Alyson Hannigan, Thomas Ian, Eugene
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: komedia (podobno)
czas trwania: 100 min

CIEMNOŚĆ / DARKNESS



Po sukcesie 'Kręgu' gatunek horrorów wrócił do łask, a producenci rzucili się na podobne projekty. Najpierw pojawił się więc nienajgorszy "www.strech", a teraz mamy "Ciemność". I muszę przyznać, że otwarcie filmu jest naprawdę klimatyczne. Migawki przedstawiające stary dom, jakieś dzieci, krew, dziwne kształty. To intryguje i zachęca do dalszego oglądania. Akcja przeskakuje jednak 40 lat później, kiedy do owej hiszpańskiej posiadłości wprowadza się amerykańska rodzina. Powoli zostaje odsłonięta historia domowników i nowej, mocno niepokojącej, bo wpływającej na ich psychikę sytuacji. Od tego momentu tradycyjnie zaczynają dziać się dziwne rzeczy. I to nie tylko z bohaterami, ale również z fabułą samym napięciem! Im bliżej końca tym "Ciemność" staje się bowiem bardziej banalna, a scenarzystom zwyczajnie zaczyna brakować dobrego rozwiązania. Niby pojawia się osoba architekta, pradawna tajemnica, ale jakieś to wszystko naciągane, wyssane z palca. Tak samo zresztą jak i finalne zamknięcie opowieści. Ot zbiorka wtórnych pomysłów. Szkoda, bo film miał potencjał w postaci naprawdę niepokojących zdjęć (zaciemniony pierwszy lub ostatni plan i sugestywny efekt), zawodowo rozplanowanego dźwięku oraz klimatycznego otwarcia. Materiały dodatkowe niczym szczególnym nie przyciągają, ot gadka aktorów jakie to mieli wielowymiarowe role + kilka kadrów pokazujących przygotowaną scenografię. W sumie ostatnio brak naprawdę udanego, świeżego horroru, więc [myq]



Najciekawszy moment: otwarcie, ujęcia w pełni pokazujące zawartość domu
Dodatki: Wypowiedzi ekipy filmowej, reportaż z planu zdjęciowego, zwiastun kinowy

FILM 6

dystrybucja: Vision
reżyseria: Jaume Balagueró
występują: Anna Paquin, Lena Olin, Iain Glen, Giancarlo Giannini
dźwięk: Dolby Digital 5
gatunek: horror
czas trwania: 102 min

NIEBEZPIECZNY UMYSŁ / CONFESSIONS OF A DANGEROUS MIND



Historia Chucka Barrisa - człowieka, który dał amerykańskiej telewizji takie programy jak "Randka W Ciemno" czy "The Gong Show" (prekursor "Idola") a który jednocześnie działał na zlecenie CIA i mordował ludzi. Wprawdzie tej drugiej części jego biografii nigdy publicznie nie udokumentowano, ale to właśnie połączenie telewizyjnego świata i szpiegowskiej układanki (operacja ze 'żelazną kurtyną', wyczekiwanie na cel w Berlinie, wewnętrzne porachunki) dało zaskakująco barwny efekt. Całość może i rozwija się bez tempa ciężarówki lecącej w przepaść, ale za to późniejszy montaż, ujęcia w różnych filtrach kolorów, wstawki dokumentalne, czy po prostu dodre, ironiczne dialogi skutecznie zachęcają do sprawdzenia "Niebezpiecznego Umysłu". George Clooney jako reżyser zadebiutował więcej niż udanie, natomiast średnio znany Sam Rockwell ('Aniołki Charliego', 'Naciągacze') po prostu zawodowo przedstawił cyniczną przesmiewczą, a jednocześnie naprawdę zastanawiającą postać. Barrisa. Szkolenie w bazie CIA, Rutger Hauer dający nieźle, Julia Roberts i Sam Clooney zajęszczający cyrkową intrygę, a nawet Brad Pitt i Matt Damon siedzący jako kandydaci w "Randce..." - to wszystko stworzyło z "Niebezpiecznego Umysłu" inteligentny, wciągający film o zabijaniu. I szkoda tylko, że kwestię materiałów bonusowych polski dystrybutor praktycznie pominął. Tym niemniej polecam - dla dialogów, zdjęć i później ciekawie rozwijającej się akcji. [myq]



Dodatki: oferta dystrybutora, zwiastun

FILM 7+

dystrybucja: SPI
reżyseria: George Clooney
występują: Sam Rockwell, Drew Barrymore, George Clooney, Julia Roberts, Rutger Hauer
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: czarna komedia
czas trwania: 113 min



MYSZAQ: "Ahoj!" - jak mawiają staropolscy emmursje. Oskary już, już. Wiadomo, że "Powrót Króla" zagarnie największą ilość nagród, ale w wyścigu startuje też kilka innych, odmiennych produkcji (np. niezła "Rzeka Tajemnic"). Skoro jesteśmy przy dokonaniach Jacksona, to nie sposób nie wspomnieć, że część która wybiła się najwyżej spośród całej trylogii, trafiając na trzecie miejsce najbardziej kasowych filmów w historii, to... część druga! Lekki paradoks, bo "Dwie Wieże" były chyba najmniej klimatyczną odsłoną. Ale przecież kinowe zyski z "Powrotu Króla" wciąż nie ustają i raczej na 100% wespnie się z 6. miejsca właśnie na 3. (obecnie dzieli go tylko 8 mln dolarów). Co tam jeszcze? Ogólnie fajnie jest. Książki, filmy, gry - wszystko się ostatnio miesza w świetowym kotle. Ekranizację Tolkiena mamy za sobą, fikcyjny obraz o prawdziwych pisarzach (braciach Grimm) właśnie "się produkuje", a tymczasem John Woo chce pokazać dzielenie oddziału "Rainbow Six" na duzym ekranie. Byłe świetna powieść Toma Clancy, udana gra, czemu więc nie robić mocnego kina akcji? Inna moda, która dosięgła teraz Hollywood, to kręcenie nowych wersji japońskich horrorów. Druga część "Kręgu" stanowi naturalną kolej rzeczy (sukces jedynki), ale "The Grudge", "Dark Water" czy "Tum" już lekko zastanawiają. Co to za produkcje? W "The Grudge" Bill Pullman i Sarah Gellar trafią do domu objętego klątwą, w którym ojciec przed popełnieniem samobójstwa zamordował swoją żonę, a ich synek tajemniczo zniknął. "Dark Water" z kolei wrzuci Tima Rotha w ekranizację kolejnej powieści twórcy "Kręgu" - historii o samotnej matce i jej córce, które odkrywają zło czające się w dziwnej, wypływającej ze ścian wodzie. Natomiast remake japońskiego "Tum" poprowadzi reżyser nowej wersji "Teksańskiej Masakry...", przedstawiając losy kobiety, która po wypadku zapada w śpiączkę. Gdy się budzi, odkrywa że jest w wielkim, opustoszały mieście, a wydarzenia wkoło niej ulegają dziwnemu zapętleniu. A Polacy kręcą superprodukcję o oddziale GROM. Huh, się porobiło!□

OD KOŁYSKI AŻ PO GRÓB / CRADLE 2 THE GRAVE

Jet Li to w tej chwili chyba najbardziej elastyczny kolezka jest! chodzi o style walki Andrzej Bartkowiak stanowi natomiast czołówkę operatorów filmowych Niestety od czasu, gdy ten drugi wziął się za reżyserię produkcji z niezwykle ambitnej półki "Hip-Hop Karate Miszcz 2" włączając w nie tego pierwszego - reputacje obu panów niespecjalnie zyskały Bo zarówno "Romeo Musi Umrzec" jaki i wydany teraz na DVD "Od Kołyski Aż Po Grób" to wesoły komiks w rytmach hip-hopu w czemo żółtych kolorach, dla czternastolatków "Straszny" raper DMX gra na poziomie drewnianego klocka (jedno zaciśnięcie szczęki to taktycznie wyższe szkoła aktorska) a Jet Li odzywa się z częstotliwością budzika (raz na dobę) Co nie zawodzi? Oczywiście dobrze pokazane sekwencje walk ekekciarskie poscigi (schematy i telediskowa jakość ale ogląda się to niezle), babeczka w bieliźnie, trochę sprzętu jeżdżącego i jedne srednio zlozona eksplozja Po lekkim spuszczeniu z tonu mozna się nawet wciągnąć, a Jet niezle blokuje ciosy nogami i spada z balkonów Matenały dodatkowe opracowano średnio Mozna zobaczyć kulisy walki w klatce (prawdziwi zawodnicy z ligi "Ultimate) przyjrzeć się choreografii starcia na lotnisku, czy sprawdzić, co kryje się pod pojęciem "dynamiczny montaz" W sumie więc da się to oglądeć, ale ja chcę Jeta Li w końcu w ostrej powaznej roli!□ [myq]



Najciekawszy moment: posciig na quadzie, kapniaki Jeta i taniec laseczki
Dodatki: matenał o sekwencji o'lo zawody "Ultimate Fighting", dokument ukazujący choreografię scena akcji, tajniki montazu, teledysk DMX'a, zwiastun kinowy

FILM 6 7



dystrybucja Warner Bros Poland
reżysera Andrzej Bartkowiak
występują Jet Li DMX Tom Arnold, Anthony Anderson, Kelly Hu
dźwięk Dolby Digital 5 1
gatunek akcja
czas trwania 101 min

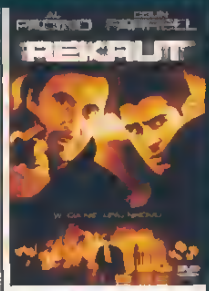
REKRUT / THE RECRUIT

Mode na łączenie doświadczonego aktora z dopiero rozpoczynającym karierę młodzikiem wciąż trwa! Był świetny "Dzień Próby" (Washington trenował Hawke'a) inny, choć równie dobry "Zawód Szpieg" (Pitt następcą Redforde) jest w tym miesiącu "Rekrut" Tu na zasadzie uczeń-mistrz wrzucono duet Colin Farrell oraz Al Pacino Obaj aktorzy zdacydowanie pierwszej klasy, sam scenariusz oparty zaś na zasadzie młody szkoleniowiec trafia w twardy, bezwzględny świet CIA i po zapoznaniu się z jego tajnikami wszystko zmierza w wyświechtaną ścieżkę "nic nie jest tym, czym wydaje się być" Super Szkoda tylko że wszystkie zwroty scenariusza są dokładnie tym, czym wydają się być - i to nawet dla przeciętnie sprawnego kinomana! Po pierwszej połowie zwyczajnie zaczyna wieć rozmytym pomysłem i schematami Zastanawia też brak szerszego pokazania treningu egentów CIA, bardziej widowiskowych akcji - w tym punkcie bowiem tkwił potencjał którego "Rekrut" chyba zwyczajne zapomniał wykorzystać Z kolei wrzucenie wątku miłosnego to juz kompletne nieporozumienie Całość na szczęście ratuje zawodowe doświadczenie Pacino oraz (w miarę) charakterystyczny wizerunek Ferralla Chłopaki trochę podciągnęli te jednowymiarowe, sztampowe postacia. Również matenały bonusowe pozwalają dluzej zachować to DVD w czytniku - zwracem uwagę na matenał o tajnikech precy CIA, ne których oparto filmowe sekwencje Poprawnie zrealizowane, ale zupełnie nieoryginalna kino □ [myq]



Najciekawszy moment: mimo wszystko szkolenie w osrodku CIA
Dodatki: komentarze ekipy filmowej usunięte sceny, matenał filmowy o pracy w CIA

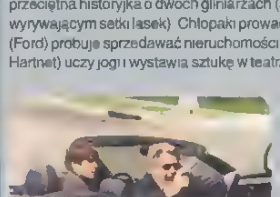
FILM 6+



dystrybucja ITI
reżysera Roger Donaldson
występują Al Pacino, Colin Farrell, Bridget Moynahan Gabriel Macht Mike Realba Dom Fiore
dźwięk Dolby Digital 5 1
gatunek sensacyjny
czas trwania 105 min

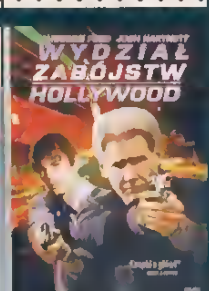
WYDZIAŁ ZABÓJSTW: HOLLYWOOD / HOLLYWOOD HOMICIDE

Podobno najtrudniej jest odejść we właściwym momencie Harrison Ford jakoś jednak uczynić tego nie potrafi scenerzyści z kolei nie piszą mu odkrywczych ciekawych ról i efekt jest jeden Dawna reputacja wielkiego aktora została juz mocno rozhustana Zapowiedź nowej odsłony 'Indiana Jones nie zwiastuje niczego dobrego nie pomógł też występ w "Wydział Zabójstw Hollywood" To dość przeciętna historyjka o dwóch gliniarzach (starym i młodym doświadczonym i nie potrafiącym strzelać, zmęczonym życiem i wyrywającym setki lasek) Chłopaki prowadzą śledztwo w Hollywood, a tu jak wiadomo wszystko stoi na głowie Detektyw Gavlin (Ford) probuje sprzedawać nieruchomości między jednym tropem a drugim, jego partner Calden (Josh "jestem młody Tommy L. Jones" Hartnet) uczy jogi i wystawia sztukę w teatrze a wszystko komplikują czarnoskóry manager stary producent filmowy akipaz wydziału wewnętrznego, burdel-mama i jasnowidzka Ech! Normalnie kolorowy komiks z gangsta rapem w tle Jedynym zaskoczeniem jest rozłożenie akcji O ile pierwsza połowa filmu to przydługawe gadki o tyle drugą wypełnia złożony choć niespecjalnie efektowny pościg oraz trochę nawalania po ryjach Wszystko na srednim poziomie i nawet dodatki w postaci różnych trailerow ("SWAT", 'Dwoch Gniewnych Ludzi' itd) reportazu o działaniach prawdziwych policjantow czy zdjęć spoze kadru nie pomagają Nic specjalnego □ [myq]



Najciekawszy moment: pościg przez mostki, laseczki trenujące jogę
Dodatki: komentarz reżysera reportaz z planu, filmografie dokument o LAPD i wydziale z Hollywood zwiastuny

FILM 5+



dystrybucja Warner Bros Poland
reżysera Ron Shelton
występują Harrison Ford, Josh Hartnett, Lisa Olin Keith David
dźwięk Dolby Digital 5 1
gatunek akcja
czas trwania 111 min

DVD NEWS

David Cronenberg (facet odpowiedzialny chociażby za "Muchę" czy "Egzystenz") przymierza się do ekranizacji komiksu noszącego tytuł "A History of Violence" (za nim z kolei stoi twórca Sędziego Dredda). Film, tak jak i jego rzeszytowy odpowiednik, ma przedstawiać historię pewnej rodziny, która nieoczekiwanie staje się tematem wszystkich programów TV w Ameryce. Dzieje się tak, gdy w jej obronie w dość brutalny sposób ojciec zabija poszukiwanego przestępcę. Reporterzy wyciągają jednak na wierzch mroczny sekret niedawnego bohatera... Scenariusz pisze właśnie Josh Olson i miejmy nadzieję, że utrzyma nieszablonowy, ostry klimat komiksu. [myq]

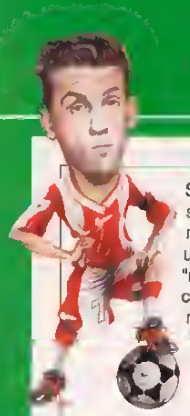
Projekt "Inglorious Bastards" - czyli nowy, wołanny film Tarantino nabiera rumieńców. Ostatni reżyser ujawnił, że obok Michaela Madsena wystąpią w nim Bo Svenson (szwedzki aktor, pojawiający się w epizodzie drugiej części "Kill Bill") oraz Adam Sandler (ostatnio biegał za Nicolsonem w "Dwóch Gniewnych Ludzi"). Do tego Eberlin zapowiedział "gangsterskie ujęcia w scenerioch Drugiej Wojny Światowej" (cokolwiek to znaczy... colowanie z żołnierskiej rusznicy wprost w ekran?) oraz lekko westernowe, ironiczne motywy. Brzmi trochę dziwnie, ale jedno jest pewne - to nie będzie zwyczajny film... [myq]

Do łask wracają horrory stawiające na fizyczną, mocną brutalność i ludzkie zwyrodnienie. Ostatnio przez kina przewinęła się "Droga Bez Powrotu" (trolle zjadające ludzi i strzelające z łuku - ech!), zaraz uderzy nowa wersja "Teksańskiej Masakry Piłą Mechaniczną" (tu już jest lepiej, choć końcówka to typowe bieganie z wirującym ostrzem), a już niebawem ruszą zdjęcia remake'u horroru Wesa Cravena z 1977 roku pt. "The Hills Have Eyes". Film ma opowiadać historię pewnej rodziny, która nieoczekiwanie odziedzicza kopalnie srebra. Po dojechaniu na miejsce czeka ich jednak niespecjalnie miła konfrontacja z zamieszkującym pustynne tereny klanem kanibali. Na pewno będzie to escorowa produkcja... [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili także:

CENTRUM
www.videodvd.pl
VISION
WARNER BROS
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT

Kącik SPORTOWY 48



Słaba forma Małysza dobitnie pokazała, że jeśli ten nie odnosi sukcesów, to cały zimowy polski sport jest tłem dla innych narodowych reprezentacji. Pieniądze wydawane na "młodych i utalentowanych" rozchodzą się szybko, a po kilku latach ci "młodzi i utalentowani" zawodnicy zamieniają się w "doświadczonych". Zarówno jednych, jak i drugich łączy to samo - nigdy nie odnieśli żadnych znaczących sukcesów na arenie międzynarodowej (...) Kiepskie występy naszych skoczków są chyba powodem małej ilości nadsyłanych rekordów do RTL SKISPRINGEN 2004. Drugim, juz bardziej przyziemnym, mogą być po prostu problemy z zakupem gry - jak informowałem wcześniej na łamach "Kącika..." nie została ona niestety oficjalnie wydana w Polsce. Dziękuje natomiast za nadsyłane tak licznie głosy do plebiscytu PES3. Zamieszczam najnowsze notowanie, nagradzam tez kilka osób - szczęśliwcow wyłoniłem drogą losowania. Gorąco zechęcam tez do przeglądnięcra TOP 30 najlepszych napastników dostępnych w PES3, wraz z ich krótką charakterystyką. Jednoczesnie apeluję w imieniu własnym oraz Kosa, aby nadsyłać ustawienia formacji do PES3 wg schematu, w jakim są one przedstawiane na łamach "Kącika..." (krótko wady, zalety danej jedenastki, wykonawcy stałych fragmentów gry oraz dołączona infografika). Ogłaszam również największy w dziejach niniejszych dwóch stron konkurs, szczegóły którego znajdziesz w odpowiedniej rubryce. Gra jest warta świeczki! Tymczasem zmykem, licząc jak zawsze na stały support i dużą liczbę listów oraz przesyłek - zaczyna się nowy semestr na uczelni, a ilez można na wykładach układać pasjansa. Chciałbym coś poczytać).

[shiveczek]

Thanks to: AS z Oświęcimia, PitiSeb, Tomasz "Szerzi" Szarzyd, Grzegorz "Bumer" Pomersbach z Wrocławia, Piki z Wałbrzycha, Jowtex z Warszawy, Andrzej Tomkowski, Misty z Sosnowca.

KONTAKT shivo@psxextreme.pl, tel. 0608 383 518, (listy z dopiskiem "KĄCIK SPORTOWY")



POWIEDZONKA KOMENTATORÓW

Mój apel poskutkował, ba w tym miesiącu faktycznie większosc wyłapanych przez Was pomyłek komentatorów doła radę. Niestety bardzo często zdarza się, że nie cytujecie danej wypowiedzi dosłownie, tylko nieco ją ubarwiacie, co już mniej "robi". Gorące podziękowania dla wszystkich aktywnie uczestniczących w życiu tej mini-rubryki, czekam na więcej.

- W grze naszych siatkarek wdac pewne braki, ale ta nic nie szkodzi, bo skutecznie nadrabiają je urodą
- Ahenen to tak doswiadczony zawodnik, ze na tym etapie swojej kariery wie, gdzie leżą konfitury
- To ujęcie nie pozwala nam wiele powiedziec a tym skoku, poczekajmy na ujęcie w pozycji strzałkowej.
- Na belce teraz siada ten, a ktorym trenerzy podczas zgrupowania mówili, mały, chudy, nedzarty (...)
- Ten serwis był pod tytułem: smieszne-lekkr (...)
- Sędzia podrapał się po kieszonce, ale kartonika nie wyjął.
- El Hadji Diouf powoli traci jedną jedynkę ze swojej koszuli
- Piłkarze Mali próbują wybic Djoufowi z głowy piłkę
- Obrońca Mali głęboka wszedł w swojego rywala
- A teraz mamy sensację, bo Kenijka w barwach Holandii prowadzi.
- Ja bym nie skreślał Chinki, która jest prawdziwą chińską tajemnicą. (...)
- Adam Małysz kiedys to był taka atakujący "fajter", a teraz ma pewność, ze będzie atakowany
- Ten nieablizalny Tammy z norweskiego gangu Kajanowskiego
- To nie Rocky, nie Conan Barbarzyńca - to Ibrahim Mansiz zalany krwią
- Janne Ahanen - wielka niemowa
- Zaspała obrona i 1-0 w meczu Juventus Sampdoria, a sprawcą bramki ten własnie kudłacz.

SZKOŁA TRENERSKA



(Patryk Bukowiecki)
HOLANDIA



(Numery nie są numerami na koszulkach)

1. Van der Sar
2. Cocu
3. Stam
4. F De Boer
5. Numan
6. Seedorf
7. Davids
8. Overmars
9. Hasselbaink
10. Kluivert
11. van Nistelrooy

Jest to, moim zdaniem, optymalny skład dla, osłabianych z edycji na edycję, amatorów nandralonu). Pa kale wygląda ta tak.

1. Bramkarz
Edwin sprawuje się niezle (wyprzedzają go w całej grze tylko nieliczni), jest wysoki i ma bardzo wysoki "response". Nawet ze strzałką w dol należy go wystawić.

2. Obrona
Cocu jest bardzo ambitny (do zmiany z Reizigerem). Stam jest super, często wybiega jednak do przodu, co czasami owocuje bramką z głowki, lecz częściej dziurą w obronie,). F. De Boer rowniez klasa sama w sobie, dalekie, celne podania są jego domeną. Van Bommel ma średnią "stamine", wiec po upływie 15 - 20 min drugiej połowy należy go wymienic (proponuję van Bronckharsta). Seedorf - swietny rozgrywający, należy go jednak zawsze cofnąc. Aktywny w srodku pola i przechwytujący większosc podan przeciwnikow.

3. Środek
Lewe skrzydła - Davids, cofający się (mech biega, jest bardzo wytrzymały), czasami (czerwona strzałka) patrafiący huknąc z okolic 30 metrów (jesk nie atakowany), na i kapitan). Jakby cos była nie tak (kontuzja, zły dzien) zamieniamy go na Zendena. Prawe skrzydła - Overmars. Dobry przy dryblingu, dośrodkowaniach, strzałach sprzed pola karnego. W poprzedniej części był ekstra, teraz maze byc zastąpianym Ronaldem. Jednak dobrze gra i jest niejako filarem tego zespołu.

4. Atak
Stawiam na trójkę atakujących.
Na srodku, cofnięty stoi Hasselbaink (człowiek do zadan specjalnych,). Na linii pola karnego lub przed nią potrafi zapodac kompleksy niejednemu bramkarzowi "wołąc po oknach"!) Szczerze? Najważniejszy człowiek w tej druzynie! Ale jakby co, to teraz mozesz zastąpic go Makaayem.
Na i teraz punkt kulminacyjny - dwie afermy, które są coraz słabsze (co ciekawe, w ML szalejąl) i nie prezentują sobą zbyt wiele. Gram Holendrami od PES1 i wiem, co mowię! Co prawda na papierze wygląda to imponująco, ale w praniu... Oboje (Patryk i Ruud) są... subiektywni w odbiorze,). Mozna wpuscic zamiast Kluiverta (jego niezaprzeczalnym atutem są strzały z głowki) van Hooijdanka (największa fujara w druzynie) (Koso - walisz farmazany), który jednego tylko się nauczył - rzutów wolnych. Czasami pod koniec ważnego meczu w wypodku faulu po lewej stronie baiska warto zdjąc jednego z aniołkow tylko po to, aby Hnoijdank mogł huknąc.

5. Stałe fragmenty gry:
Rzuty wolne - Franek z prawej strony, van Hooijdank z lewej.
Rożne, abajemie, najlepiej sprawuje się tu Franek.

Słowo na niedzielę:
W ogolnym rozrachunku druzyna dobra, nastawiana na atak (z tą formacją), ale raczej nie liczac na nich w kolejnych odsłonach, gdyż bez sukcesow w "realu" nie mają szans na lepsze statystyki w grze.

PSX EXTREME (ep 12)

MEGA KONKURS PES3

Ogłaszam największy w dziejach tego kącika konkurs, którega głownym zadaniem jest jak najlepszy "przepis" na polskie druzyny klubowe w PRO EVOLUTION SOCCER 3. W dużej mierze chodzi o Grodin oraz Wisłę Krakow, ale jesli ktos aprocuje inną jedenastkę ligową z naszej ekstraklasy, tez będę ta zgłoszenie brał pod uwagę. Dizywiscie zastępujemy druzyny PES United oraz WE United. Edycja zawodnikow powinna się odbywać na zasadzie niżej przytoczonego przykładu - podają przepis na stworzenie "historycznego" piłkarza Grzegorza Laty. Autorem tego ostatniego jest Damian Ciszek vel AiR vel Partyzant, który apracował cały zespoł Classic Poland - dostępny na stronie http://www.gamefaqs.com (oczywiscie w FAQ-ach poswięcanych PES3). Wasze ustawienia polskich jedenastek klubowych proszę nadsyłac listownie na adres Redakcji (z dopiskiem "Kącik sportowy - konkurs") lub mailowo na shivo@psxextreme.pl - pamiętaj jena, ze w formie zbliżonej do ustawień pokazanych poniżej. Do tego dochodzi odpowiednie ustawienie strojów, flagi klubowej itd. Termin nadsyłania prac upłynie z dniem 15 kwietnia 2004. **Do wygrania są trzy gry ESPN NHL HOCKEY 2K4 na PS2 oraz oryginalny ręcznik z logiem PES2 (nagrody ufundowane przez CD PROJEKT).** Do tego breloki, przypinki i wisiorki z logiem PE. Wszystko w Waszych rękach. Uwaga! Oprocz samego "przepisu", wg poniższego wzoru, konieczne będzie jeszcze poźniej przedstawienie stworzonej własnoręcznie druzyny w grze, czyli udostępnienie Save a.

Player Name: Lata
Commentary Name: Number
Number: 9

BASIC SETTING:
Position: Wing Forward
Age: 24
Foot: Right
Weaker Foot: 7
Injury Tolerance: A
Free Kick: A

APPEARANCE:
Skin Colour: 1
Face: 13
Face Length: 4
Face Size: 8
Eye Colour: DEFAULT
Eye Colour: DEFAULT
Hairstyle: 191
Hair Colour: 19
Facial Hair: N/A
Facial Hair Colour: N/A
Sleeves: Seasonal
Height: 175
Weight: 73
Physique: 2

STATS:
Attack: 94
Defence: 66
Balance: 84
Stamina: 87
Top Speed: 96
Acceleration: 97
Response: 91
Agility: 92
Drb Acc: 87
Drb Speed: 88
Short Pass Acc: 71
Short Pass Speed: 73
Long Pass Acc: 81
Long Pass Speed: 83
Shot Acc: 93
Shot Power: 87
Shot Tech: 91
Free Kick: 69
Curling: 74
Header: 88
Jump: 88
Technique: 87
Aggression: 91
Mentality: 88
Consistency: 7
GK Skills: 35
Team Work: 87
Condition Fitness: 7

SPECIAL SKILLS:
Positioning ability,
Reaction, Scoring,
1-1 score

PLEBISCYT!

Brak miejsca w poprzednim "Kąciku..." spowodował, że zmuszony byłem przerwać notowania plebiscytu PES3 na bieżący numer. I oto są. Najnowsze wyniki uwzględniają już rozbudowany system głosowania na poszczególnych piłkarzy, zaproponowany dwa miesiące temu, i który jeszcze lepiej pozwala wyłuniać najlepszych piłkarzy z konkretnych pozycji. Przypominam zasady plebiscytu: głosujemy dokładnie wg schematu zawartego poniżej. Ważne jest kolejność nazwisk, zliczając głosy, za pierwsza wpisane nazwisko (w notowaniu bramkarzy poniżej - Buffon) przyznaję trzy punkty, za drugie (Toldo) dwa punkty i za trzecie (Kahn) jeden punkt. Głosować można na kartkach pocztowych, w listach (wszystko na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy") oraz na adres e-mail: shivo@psxextreme.pl - wśród nadesłanych zgłoszeń rozlosowywane są nagrody. A te przyznaję w tym miesiącu następującym szczęściwcom: Łukasz Gutowski z miejscowości Piła, Emil Zieniewicz z Zamościa oraz Szymek Głodysz ze Stargardu Szczecińskiego.

Bramkarz: Buffon, Toldo, Kahn
Środkowy obrońca: Nesta, Ferdinand, Stam
Boczny prawy obrońca: Zanetti, Thuram, Cannavaro

PRO EVOLUTION SOCCER 3

TOP 30 NAPASTNIKÓW W PES3

Czytelnikow Jarkiem Bułką z Dębicy, do którego wędruje nagroda: gra niespodzianka na PS2 - opracowaliśmy coś specjalnego. Poniższy materiał powstał głównie z myślą o grze w trybie Master League, ale również dla ułatwienia wyboru jedenastek klubowych oraz reprezentacji, przed Wami Ranking TOP 30 najlepszych napastników w grze. Mamy nadzieję, że wielu Graczom pomoże on dokonać odpowiedniej klub padł swój styl gry, a i znacznie ułatwi zebranie na początku zmagań z MI. Należy jednocześnie zdać sobie sprawę, że będą dla wielu lepsi napastnicy wszystko w dużej mierze zależy od sposobu oraz stylu gry. Nie zabrakło się do perfekcyjnego rankingu m.in. takie gwiazdy, jak czeski wiszlenic Koller; rumuński snajper Adrian Ilie, który jest nieco szybszy od Mutu i ma potężne uderzenie; nie ma dwójki zawodników z Bayernu: Santa Cruza oraz Pizarro; Sana z Turcji; Wiltorda z Francji, który ma lepsze statystyki niż w PES2; van Hooijdonka, który kapitalnie uderza rzuty wolne.



1. Henry (Francja; Arsenal Londyn)
Światowy drybler, znakomicie grający w polu karnym, bardzo niebezpieczny szczególnie w sytuacjach "sam na sam". Strzela bardzo szybko, ma niezłe podanie i świetnie czuje się w grze kombinacyjnej. Rzuty karne - lekki się powyżej.
Sugerowana pozycja: prawy atak.



2. Ronaldo (Brazylia; Real Madryt)
Fantastyczny dryblingu to jego znak firmowy. Jak przystało na jednego z najlepszych napastników świata jest szybki, dynamiczny, świetnie dryblinguje i bardzo szybko oraz prawie wszystkim celnie strzela. Świetnie wychodzi na pozycję, a w sytuacjach "sam na sam" nie daje bramkarzowi w zasadzie żadnych szans. Czy trzeba czegoś więcej? Niemal specjalista od karnych. Sugerowana pozycja: lewy lub prawy atak.



3. Shevchenko (Ukraina; Milan)
Bardzo szybki i silny, posiada świetny strzał. Dobra gra głową, idealny egzekutor akcji sprzed pola karnego. Niezła też dryblinguje. Dobrze wykonuje rzuty wolne, jest specjalistą od rzutów karnych. Sugerowana pozycja: lewy lub środkowy atak.



4. Owen (Anglia; Liverpool)
Najszybszy napastnik w grze. Idealny do gry z kontry, mający bajeczne przyspieszenie, ale ze strzałami jest już trochę gorzej. Zostawia obrońców w tyle na jednym metrze. Bardzo trudny do upilnowania. Do karnych raczej nie polecany. Sugerowana pozycja: lewy lub prawy atak.



5. van Nistelrooy (Holandia; Manchester Utd)
Dobry technik i jeszcze lepszy strzelec. Mając tylko trochę wolnego miejsca zdobywa bramki jak na zawołanie. Skuteczny także w powietrzu. Uderza bardzo precyzyjnie, dobry do rzutów karnych. Sugerowana pozycja: prawy lub środkowy atak.

6. Vieri (Włochy; Inter Mediolan)
Znakomity, "silny" napastnik. Ten typowy "lewus" ma najlepszy strzał w grze: taktyczny, mocny, celny. Świetnie gra głową, balans i przyspieszenie czynią go jednym z najlepszych. Niezłe wychodzi na pozycję. Karne z reguły trafia.
Sugerowana pozycja: prawy lub środkowy atak.



7. Saviola (Argentyna; Barcelona)
Rewelacja. Bardzo dynamiczny i zwinny, trzymający piłkę krótko przy nodze, świetnie dryblujący, niezwykle napastnik. Taki odpowiednik Owena, łatwo "urywający" się obrońcom. Do karnych nie polecany, ale często potrafi "jedenastkę" wymusić.
Sugerowana pozycja: prawy atak.



8. Diouf (Senegal; Liverpool)
Przypomina Henry'ego. Znakomity drybler, szybki i dynamiczny. Niezły strzał. Groźny w polu karnym, niezle uderza rzuty wolne i karne.
Sugerowana pozycja: prawy atak



9. C. Lopez (Argentyna; Lazio)
Bardzo szybki i niebezpieczny. Dobry drybler i strzelec. Niezwykle trudny do upilnowania, łatwo urywa się obrońcom. Ofensywnie ustawiony potrafi zdobywać często bramki np. głową, mimo stosunkowo niezłych parametrów. Karne - bez problemu.
Sugerowana pozycja: lewy atak



10. Hasselbaink (Holandia; Chelsea Londyn)
Bardzo groźny, "silny" atakujący. Znakomita warunki fizyczne. Dynamiczny i świetnie się przemieszczający. Obdarzony dokładnym strzałem. Karne z reguły wykorzystuje. Sugerowana pozycja: lewy lub środkowy atak.



11. Nihat (Turcja; Real Sociedad)
Objawienie, odkrycie. Szybki, niezle drybluje i strzela. Potrafi napsuć sporo krwi obrońcom. Dobry do wykonywania rzutów wolnych i karnych.
Sugerowana pozycja: lewy lub prawy atak.



12. Raul (Hiszpania; Real Madryt)
Główną jego zaletą jest perfekcyjne wykończanie akcji; trochę za wolny, jednak świetnie wychodzi na pozycję, a w sytuacjach "sam na sam" rzadko się myli. To prawdziwy specjalista od rzutów karnych - pewniak! Sugerowana pozycja: lewy, prawy lub środkowy atak.



13. Bergkamp (Holandia; Arsenal Londyn)
Stary, ale jary. Świetny technik. Jest wolny, jednak ma najbardziej techniczny strzał w grze. Dysponuje podaniem lepszym niż niejedno pomocnik. Bezbłędny w sytuacjach "sam na sam". Karnego strzeli bez problemu. Sugerowana pozycja: środkowy atak.



14. Trezeguet (Francja; Juventus Turyn)
Wspaniała gra głową - to jeden z lepszych piłkarzy w PES3 jeśli chodzi o ten element. Bardzo dobrze wychodzi na pozycję. Niezwykle niebezpieczny przy rzutach rożnych, a i z rzutami karnymi nie ma żadnych problemów Sugerowana pozycja: środkowy atak



15. Crespo (Argentyna; Chelsea Londyn)
To typowy środkowy napastnik. Nie za szybki, ale silny i dobrze gra celem. Ma bardzo dobry strzał. Jeśli obrońca da nas się odwrócić z piłką - pewna bramka. W powietrzu też bez zarzutu. Dobrze strzela rzuty karne. Sugerowana pozycja: środkowy atak.



17. Rivaldo (Brazylia; Milan)
To ofensywny pomocnik, ale polecam go wszystkie do ataku. Prawdziwy brazylijski czarodziej, znakomity technik i drybler o silnym, precyzyjnym strzale. Wspaniale strzela wolne. Z rzutami karnymi też nie ma problemu. Ma jeszcze jedną wielką cechę: to świetny rozgrywający, czyli jest to piłkarz "kompletny" Sugerowana pozycja: środkowy atak.



17. Larsson (Szwecja; Celtic)
Piłkarz z gatunku "kompletny". Solidny, w miarę szybki, dobrze dryblujący i strzelający (także głową). Posiada bardzo dobre podanie jak na napastnika. Niebezpieczny z rzutów wolnych. Karnego strzeli. Sugerowana pozycja: lewy, prawy lub środkowy atak.



18. Kluivert (Holandia; Barcelona)
Świetny w powietrzu, dobry balans i technika, dużo silny w walce ciałem. Obdarzony niezłym i celnym strzałem zarówno głową, jak i nogą. Niebezpieczny w polu karnym, szczególnie gdy się odwróci z piłką. Karnego strzeli. Sugerowana pozycja: środkowy atak



19. Batistuta (Argentyna; Inter Mediolan)
Beli-gol. Bardzo niebezpieczny w polu karnym i w sytuacjach "sam na sam". Ma potężne uderzenie. W zasadzie nie wolno mu się dać odwrócić z piłką - gol pewny. Karne strzela bardzo pewnie
Sugerowana pozycja: środkowy atak



20. Recoba (Urugwaj; Inter Mediolan)
To jeden z najlepszych dryblerów ostatnich sezonów technika, piłka krótko przy nodze, a do tego niezły strzał. Dobrze rozgrywa i niezle uderza rzuty wolne oraz karne. Sugerowana pozycja: lewy lub prawy atak.



21. Di Vaio (Włochy; Juventus Turyn)
Bardzo pożyteczny napastnik, niezły drybler świetnie czujący się w grze z kontry. Dobry strzał i gra "jeden na jeden". Do karnych nie polecany. Sugerowana pozycja: lewy lub prawy atak



22. Fiber (Brazylia; Olympique Lyon)
Niebezpieczny szczególnie w sytuacjach "jeden na jeden". Niezła gra w powietrzu. Z rzutem karnym może być różnie.
Sugerowana pozycja: prawy lub środkowy atak.



23. Olisadebe (Polska; Panathinaikos Ateny)
To "nasz" najlepszy gracz. Popularny MC ma bardzo dobry dryblingu, niezłą szybkość i strzał, a także poprawnie gra głową. Szybko reaguje, choć brakuje mu agresywności i jest dużo mniej zwinny niż w PES2. Do karnych bez zastrzeżeń.
Sugerowana pozycja: lewy lub prawy atak.



24. Del Piero (Włochy; Juventus Turyn)
Brylantowy technik. Znakomicie podaje, ale i sam potrafi skutecznie wykończyć akcję. To specjalista od stałych fragmentów gry: rzuty rożne, wolne i karne są jego domeną.
Sugerowana pozycja: lewy lub prawy atak.



25. F. Inzaghi (Włochy; Milan)
Bardzo zadziorny i ogrywany. Niezła gra w powietrzu. Znakomicie się ustawia i jest groźny w sytuacjach "sam na sam". Rzuty karne jednak nie dla niego. Sugerowana pozycja: prawy atak.



26. Maknay (Holandia; Bayern)
Solidny napastnik, ale już nie tak dobry jak pozostali jego ofensywni rodacy z reprezentacji. Precyzyjny strzał, dobra gra głową i szybka reakcja to zasadnicze atuty. Karnego powinien strzelić.
Sugerowana pozycja: lewy, prawy lub środkowy atak.



27. Jardel (Brazylia; Sporting Lizbona)
Jego znak firmowy to perfekcyjna główka. Świetne warunki fizyczne oraz dobry wyskok czynią go najlepszym w tym elemencie w całej grze. Prawdziwy powietrzny król pola karnego. Groźny z rzutami karnymi - nie polecany Sugerowana pozycja: środkowy atak.



28. Mutu (Rumunia; Chelsea Londyn)
Całkiem niezły. Dość szybki, dobrze wychodzący na pozycję, potrafiący skutecznie strzelić. Groźny z rzutów wolnych; przy karnym też z reguły sobie radzi. Sugerowana pozycja: prawy atak.



29. Morientes (Hiszpania; Real Madryt)
Dość solidny napastnik, ubiegła wersja Trezeguta. Dobry strzał zarówno nogą, jak i głową. Niebezpieczny w polu karnym szczególnie przy rzutach rożnych Karnego strzeli.
Sugerowana pozycja: środkowy atak.



30. Hakan Sukur (Turcja; Galatasaray)
Bardzo wysoki środkowy napastnik. Super balans ciałem i strzał głową. Bardzo groźny przy stałych fragmentach gry. Karnego raczej strzeli.
Sugerowana pozycja: środkowy atak.

TURNIEJ PES3

Zapraszamy na turniej PES3 "Olimpijczyk Cup", który odbędzie się 29 02 2004 w Katowicach, w klubie Olimpijczyk Ilość miejsc 64 Wpisowe 10zł Zapisy i info pod nr telefonu 507034754 (Wojtas) lub na maila gapa@88net trzepak pl

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Boczny lewy obrońca: R. Carlos, A. Cole, Maldini
Defensywny pomocnik: Vieira, Makelele, Seedorf
Boczny prawy pomocnik: Figo, Nedved, Ljungberg
Boczny lewy pomocnik: Kewell, Davids, Giggs
Ofensywny pomocnik: Ronaldinho, Totti, Rivaldinho
Napastnik: Henry, Ronaldo, Shevchenko

Jak widać następny miejscami spore rozbieżności, przy czym różnice punktowe (których celowo nie podaję) między poszczególnymi piłkarzami są tak minimalne, że w ogólnym rozrachunku wszystko jeszcze może się zdarzyć. Czekam na kolejne zgłoszenia.



OLDSKOOL



Play 3D Soccer

- Wydawca Simulmondo
- Rok Produkcji 1991
- Platforma C64

(później również Amiga, Atari, PC...)



"Play 3D Soccer" nie był pierwszą komputerową kopaniną wykorzystującą trzywymiarowy engine, niemniej właśnie tutaj po raz pierwszy 3D się sprawdziło. Narzekano na niezbyt praktyczny rzut kamery, ale wpływał on na realizm - Gracz widział jedynie wycinek boiska Znamienne, że można było kierować tylko jednym piłkarzem, pozostałymi steruje komputer Tak w pewnym sensie ten tytuł stanowi protoplastę LIBERO GRANDE (PSX)! Jaka że kamera skupiało się na piłce, a koncentrację w wydarzeniach na boisku ułatwiał radar Gdy przy piłce znajdował się kumpel z drużyny, Fire odpowiadał za polecenie oddania futbolówki do Gracza Gra była rajem dla miłośników kopanin pokroju "Football Glory" sędzia wprawdzie odgwizdywał faule, ale kolejne kontuzje zostawił w szatni) Do wyboru była imponująca jak na owe czasy liczba drużyn (wszak grę robili Włosi, którzy futbol czują jak mało która nacja), latez śmiganie w roli zawodnika np Torpeda Moskwa nie dziwiło Ale prawdziwą rewelką był tryb dla dwóch Graczy w formie Split Screen! Patent naprawdę przedni, o mimo to w dzisiejszych czasach praktycznie nie wykorzystywany. [koło] Fakt rzadko było zarówno przeciwko sobie, jak i w jednej drużynie. Dziś rzecz jasna nawet żal patrzeć na ten tytuł (mimo iż sprite'owe ludziki biegają całkiem chyżo), niemniej warto pamiętać, że dzięki wielu ciekawym rozwiązaniom przetarł szlak kolejnym piłkarskim pozycjom. [koso]

SPARRING PARTNER

Szukam ludzi z Wielkopolski grających i organizujących turnieje w PES3 Wszystkie informacje pod nr. tel. 0603 136 135 (Jankes z Budzynia).

Zagram ze wszystkimi ze Świnoujścia i okolic (PES3). Mile widziany własny pad; kontakt pod numerem g-g: 1641670 lub SMS-y na numer tel. 0501 543 472 (Allenator).

Chętnie znajdę sparing partnera do wspólnego grania w PES3. Mój numer g-g 5124851 - jestem z Sosnowca (konkretnie Zagórze).



Aufwiedersehen... Czy tez raczej Guten Tag.) Zgodnie z prosbami wielu z Was, kontynuujemy temat VF4 EVOLUTION - w tym numerze mam przyjemność przedstawic Wam Wolfa, w następnym będzie kolejna postac. Nie zdradzę jeszcze, kto to dokładnie będzie, powiem tylko, ze zawodnik ten uznawany jest za jednego z bardziej dopasionych wojownikow VF4 EVO. A tak w ogóle stwierdzam, ze support z Waszej strony siadł na całej linii [S moze musisz sam coś napisać?] - tak w kwestii TK, VF, jak i bijatyk 2D. Przypominam, ze nie tylko juggle, ale tez wszelkie mini-FAQ'i przedstawiające postacie, bądz tez przewodniki poruszające wybrane aspekty danego mordobicia (bądź związane z mordobiciami - vide psychologia), są mile widziane, a najlepsze prace będą nagradzane. Nic to - zapraszam do lektury. Aha - czy ktos jedzie/leci na ABSOLUTION 2004? Dajcie w razie czego znać - info o tym wydarzeniu roku na europejskiej arenie mordobić znajdziecie na stronie obok. [kali]



KONTAKT: kali@psxextreme.pl, tel. 0501 391 911, (listy z dopiskiem "KĄCIK BIJATYK")

SOUL CALIBUR



Siemano! Lista zawodników na turniej SC2 w Poznaniu już zamknięta - mam nadzieję, ze będziecie wokczyc dzielnie i bez zbyt wielkiej kapy. Natomast za trzy dni kolejny zjazd SC Team'u - będzie grozniej, tym razem dodatkowa rozkręcamy porty pod względem gastronomicznym :D

Teraz jednak migiem przechodzimy do konkretow, gdyż Amer & Sab znowu zosypali mnie materiałem, ktory spokajnie WYstarczy na kilko kolejnych numerow! Dobra, czas usunąć się w cień, bo poki sesja mnie gnębi, nie znajdę czasu na sprawdzanie nowych patentow. A poki co - przyjemnej lektury!

Maxi - uzupełnienie opisu część I



Autor: Sab

POSTAWY DODATKOWE:

Najpierw jednak schemat PSL, ktory z powodu braku miejsca nie znalazł się ostatecznie w Poradniku (nawiasem oznacza, iz Maxi po dotarciu do ktoregoś z tych postaw, będzie poruszał się już tylko w obrębie stance'ów umieszczonych w tym nawiasie)

PSL1: [p] – [LI] > [LO] > ([BL] > [RC] > [RO])
PSL2: [t] – [LO] > [LI] > ([RC] > [BL] > [RO])
PSL3: [A]+[K] – [RC] > [LI] > [BL] > ([LO] > [RO])
PSL4:
A+R,[g]_[d]–[RC]_[BL]_[RO]>([RO]>[LO])<[LO]_[LI]

Po wszystkich atakach kończących w <RO> lub <LO> mamy możliwość wykonania JF'owego przejścia do innej postawy – jest to bardzo przydatne, gdyż zwiększa nasze opcje ataku. Wykonuje się to poprzez wklepanie d_g+A+R na kilka kląteK jeszcze przed recovery ciosu (mniej więcej trzeba ta wyczuc samemu). Jesli wszystko odpaliłes poprawnie, to po ciosach przenoszących do <LO> będziesz mogł wykonac kazdy atak z <RO> i analogicznie – kazdy atak kończący w <RO> umożliwi egzekwowanie kombinacji z <LO>. Nie jest to ciężki JF – kilko minut praktyki pozwala osiągnąć nawet 100 procentową skuteczność. Kilka przykładow:



t+B, JFPSL, <RO> A,R
B, JFPSL, <LO> B,R
B~d, JFPSL, <LO> R
FC,d/p+A, JFPSL, <LO> A,R
A~R, JFPSL, <RO> K,R_A
 B,G, JFPSL, <LO> K
t+A,d+R, JFPSL <LO> B,R

No koniec jeszcze kilka nowych customów:

A, d+K,K, FC,A, RCC A, p+A, <RO> B, PSL4-> <RO>, <RO> B,[B], PSL3-> , A
p+B~A~A, d+A, WS B, [B],G, <RO> A, PSL4 -> <RO>, <RO> A, d+A, RCC, d/p+B+R
K, A,A, PSL2 -> <RO>, <RO> B,B,R,G, B, <RO> K,A, FC,K, FC,d/p+A, JFPSL, <LO> B,K
AA, PSL1 -> <RO>, <RO> B, PSL1 -> <RO>, <RO> A, PSL1 -> <RC>, <RC> A,G, d,d+R,R

NOWE CIOSY:

p+A – h, <RO>

Wysoki cios o znacznej szybkosci, zmieniający postawę na <RO>. Jest bardzo bezpieczny; trafiając, daje nieprzerywalne <RO> A,R – jest to bardzo wazny motyw. No bloku rownież polecałbym atak, gdyż recovery mamy naprawdę niewielkie. Fajnym zestawem z jego wykorzystaniem jest A, d+A, p+A, <RO> A,R – całość jest nie do zgaszenia, nie da się także stepować.

d/t+A – l, TC, RC, OB

Nieco wolny, ale jest TC. Posadzony z bliska daje bardzo prawdopodobną sytuację na rzut, pod którym zawsze jednak można się schylic. I tu przydaje się d/p+B – mid'owa wybitka.

t,t+A – l, TC, RC, RO

Low dość fajnie kosiący SS, o znacznym zasięgu i (niestety) karolny na bloku. Przydaje się w sytuacji, kiedy masz krawędź z lewej strony – wsadzony w takiej sytuacji często wyring-out'uje przeciwnika.

t+A+B – m,M, NCc
t+[A]+[B] – m,M, GC(1)

Pozornie może wydac się to bardzo atrakcyjnym zagraniem (co za lot...), w rzeczywistosci dość trudna nim trafic. Przed uderzeniem następuje niewielka odchył, który umożliwia uniknięcie high'ów (dla wykorzystania w customach, np. A~R <LO> A, t+A+B). To samo tyczy się używania tego na wstających, np. po JG starterach. Ponadto damage ciosu można wzbogacać o darmowe QCF+B lub p,p+B+K, czy nawet JG. A, d/p,d/p+A (kwestia timingu, pierwsze A wykonujemy po upadku przeciwnika na glebę). Fajne możliwosci daje także Bw d/p_g/p+B – przejście do <BL> umożliwia obicia wstającego (polecam <BL> R,K lub PSL1 -> <RO> i dalej wiadomo). Czasem siedzi także „anblak" – t+B+K, poprzedzony niewielkim podejściem.

B – m, G-cancel, <RO>

Podstawowe przejscie do <RO> - bezpieczne na bloku, na trafieniu daje FT no <RO> A,R

d/p+A+R – L,h, TC, RC, RO, NC

Lowkick, po którym high'owe uderzenie jest już gwarantowane. Przechodzi pod wysokimi atakami, ring-out'uje w prawo, a panadto zadaje spore obrazenia. Za minus trzeba policzyc nie najlepszy zasięg oraz stosunkowa duze opoznienie w razie zablokowania lub trafienia schylonego, ale i tak nie ma co pękac – ten damage wart jest ryzyka. Polecam kombinowanie na zasadzie <RO> A, d/p+A+K, czy np. FC, d/p+A, d/p+A+K – dość często zdaje egzamin.

B~d - M, FrC, SCUB, <RO>

Nieco wolny atak, ale ma fajny zasięg i kasuje ładny damage (polecam czasem pociągnąc go po trafionym <RO> A). Przydaje się jako akurat po większości ataków powodujących nokaut oraz juggle starterach (np. po R~B,K). Przyjęty na blok czyni Cię raczej bezpiecznym, gorzej jesli w ogole nim nie trafisz, gdyż opoznienie jest stosunkowa duze. Moze zmienia po tym postawę na <RO>, co pozwala na dalsze mieszanie (zwłaszcza <RO> R,K na zmianę z PSL1 -> <BL>, <BC> K,K i PSL2 -> <RC>, <RC> K,K), ale jednoczesnie pozbawia możliwosci dokładania gwarantowanych akcji po wpakowaniu go schylanemu przeciwnikowi (1'st Calibur). Ooś fajnie siedzi też po tym JFPSL <LO> K.

p,p+B – m, BN, GC-L1, SCUB, <LO>, #G

To kolejna nowosc w arsenale Maxiego, niestety praktycznie bezuzyteczna (wolne i całkowicie liniowe zagranie). Atak przenosi do <LO> i jest JG starterem, jednak nie posadzisz po tym niczego konkretnego. Przy stosowaniu tego ciosu radzę od razu przyzwyczaic się do kazdorazowego odwoływania przejścia do <LO> - mozemy dzięki temu lepiej pokombinowac, a ponadto nie łykamy az takiego recovery na bloku. Na trafieniu warto zainwestować w SCh L1 i od razu Bw d/p_g/p+B – „upper" posadzony w takiej sytuacji często oznacza GC, zawsze mozesz go także cancelowac – innymi słowy masz fajną kapę na wstających.

d/p+B – M, TC

Standardowa wybitka, fajnie siedzi po trafionym A (jako FT). Posiada niezłą szybkosć i pozwala na standardowe juggle – polecam A, d/p,d/p+A, A, ewentualnie A, QCF+A (nie jest gwarantowany) lub p+A+B i od razu zgadywanka z postawy (ew. PSL1 -> <RC>). Z juggliem zjada około 60-70 pkt., więc jest naprawdę dobrze.

t,t+B – M, GC L2, TC, <RC>

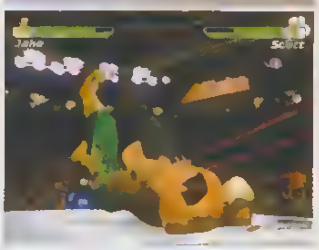
Dysponuje naprawdę ładnym zasięgiem, o wykonuje to, Maxi schyla się bardzo nisko, co zapewnia G względne bezpieczeństwo w razie próby przerwania. Zbiera z ziemi, sprawdza się zatem jako dobitka po znacznej części ataków. Po uderzeniu następuje automatyczny odchył, dzięki czemu nawet w przypadku bloku przeciwnik nie moze G niczego wyplacic. Przechodzisz po tym również do <RC>, skąd warto odpalic A (odpowiedni dystans) lub oczywiście rozpocząć standardową zabawę z PSL – zwłaszcza PSL1 -> <RO> i <RO> K,K_A (na zbyt agresywnych polecałbym jednak <RO> A,R) lub PSL4 -> <LO>, <LO> B,K.

Na i to wszystko tym razem – kontynuacja w następnym numerze, jak również parę wrednych akcji dla Nightmare'a! Peace!

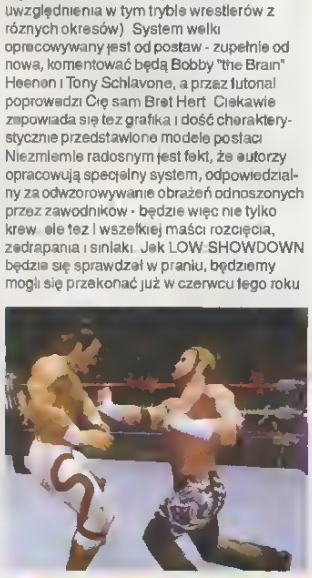
[MUTTI]

LEGENDS OF WRESTLING: SHOWDOWN





Po niezbyt dobrym starcie z seną LEGENDS OF WRESTLING Acclaim przygotowuje się do kolejnego ataku, tym razem ze znacznie lepiej zapowiadającym się produktem - LOW SHOWDOWN który zostanie wydany na Xboxa. Juz na wstępie niezwykle cieszy informacja o dostępnych ponad 70-ciu zawodnikach (kazde z postaci ma mieć dostępne cztery odmienne stroje podstawowa), wsród których znajdą się największe gwiazdy, najbardziej popularni zewodnicy w historii "wolnej amerykanki", a walki będą rozgrywane w slynnych miejscach - m.in. Madison Square Garden. Oczywiście zastosowany zostanie bogaty, spełniający dzisiejsze standardy wybór trybów rozgrywki, wśród których uwagę przyciągają specjalne walki, starające się odtworzyć najsłynniejsze pojedynki, jakie miały miejsce w rzeczywistości. Jakby tego było mało, autorzy zapowiadają tryb kariery, który ma zdeklasować odpowiedniki u wszelkiej konkurencji - przewiduje się rózne rozgałęzienia sceneriuszowe, a także podział na "ery" - lata 60., 70., '80 oraz 90-te (pomimo tego prawdopodobnie będzie możliwość uwzględnienia w tym trybie wrestlerów z różnych okresów). System walki opracowywany jest od postaw - zupełnie od nowa, komentować będą Bobby "the Brain" Heenan i Tony Schiavone, a przez tutorial poprowadzi Cię sam Bret Hart. Ciekawie zapowiada się tez grafika i dość charakterystyczne przedstawione modele postaci. Niezmiernie radosnym jest fakt, że autorzy opracowują specjalny system, odpowiedzialny za odwzorowywanie obrażeń odnoszonych przez zawodników - będzie więc nie tylko krew, ale tez i wszelkiej maści rozcięcia, zadrapania i siniaki. Jak LOW SHOWDOWN będzie się sprawdzał w praniu, będziemy mogli się przekonać już w czerwcu tego roku.



SPARRING PARTNER VIRTUA FIGHTER 4

Oto namiary na kolejne osoby, które zgłosiły się do SPARRING PARTNERa. Zgłoszenia przysyłajcie listownie (adres redakcji z dopiskiem "Kącik Bijatyk") lub mailowo (kali@psxextreme.pl). SMSy w sumie też honorują, jezeli tylko wszystko jest składnie napisane i nie skasuje się gdzieś po drodze:). Pamiętajcie, żeby przy podawaniu swoich danych wspomnieć też, jakiego miasta/obszaru Polski to dotyczy i koniecznie podawać numery kierunkowe przy telefonach stacjonarnych!!!

NICK: B.Ji
GDZIE: Puńców k/Cieszyna
POSTACIE: różne
KONTAKT: 0 507 082 006
INFO: wszystkie bijatyki, wraz sparringi na żywo!!!

NICK: Vanessa
KONTAKT: 0 603 587 733
INFO: także inne bijatyki: SC2, MK:DA, TTT, T4, BR3, GGX2, MvSC2, EH2

NICK: Mistrz
GDZIE: Grudziądz
POSTACIE: Lau, Lion
KONTAKT: mistrzumie@o2.pl
INFO: Zagram też w TK4 (Paul, Kaz, Bryan) TTT (Bruce i Paul) oraz SC2 (Mitsu, Astaroth, Cervantes)

NICK: Furzik
GDZIE: okolice Wodzisławia Śląskiego
POSTACIE: Lei-Fei, Vanessa, Jacky
KONTAKT: 0 508 147 044 i e-mail: saturnanathar@wp.pl
INFO: zagram we wszystkie gry multi na PS2

NICK: Przemo
GDZIE: Biała Podlaska
POSTACIE: Brad

VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION

Jeden z czytelników, Fazik, zapytał: "Czy opis zawodników do VF4 EVOLUTION wróci? Rozumiem, że teraz SC2 jest na topie, ale myślę, że są jeszcze ludzie, którym zależy na tym opisie i chcą się podzielić swoimi doświadczeniami". Cóż - niestety, jeżeli chodzi o dzielenie się swoimi doświadczeniami, to jest lipa na całej linii, bo nikt nic nie podsyła. Nie mniej jednak temat VF4 E nie został zamknięty - i nie będzie) Czekam na materiały od Was - i to nie tylko juggle... Mini-FAQ i dotyczące określonych zagadnień, bądź też postaci będą mile widziana, a najlepsze prace nagrodzone. Póki co z przyjemnością przedstawiam Wam kolejną postać - Wolfie. Skupiłem się pokrótce na nowościach i zmianach dotyczących tej postaci w EVOLUTION.

WOLF HAWKFIELD

Na wstępie zajmijmy się ddoatkową "postawą", jaką otrzymał Wolf - RAW Stance - wykonywana poprzez P+K+G. W sumie nie jest to pełnowartościowa postawa, jeno coś tak jakby sabaki, które łapie tek punche, jak i lokcie idące na High i Mid - z wyjątkiem tych ciosów które powalają na ziemię. Jeżeli uda Ci się wykonać P+K+G tak by złapało cios przeciwnika, otrzymujesz możliwość wyjechania z jedną z trzech kontr. Wciśnięcie P zaowocuje ciosem, który jest czymś w rodzaju błyskawicznej wersji P+K dającej Ci osiem klatek przewagi, co umożliwia skuteczne wykonanie rzutu, bądź też zabawę w zgadywanki. I tutaj ważna uwaga - wspomniałem ze P+K+G jest czymś na kształt sabaki - ale nie ma to dokładnych właściwości tego rodzaju zagrania. Przy P+K+G Wolf przyjmuje ciosy na klatę (i tu możliwe kontry), ale nie przechwytuje, nie zbija wrogiego ataku. Z tego powodu, przy serii P,P,P przeciwnika (np. Kage Lau) może wyjedziesz z kontrą P, ale Twój cios nie dosięgnie celu, ponieważ zostanie przerwany resztą wrogiej serii. Warto jednak wiedzieć, że po P+K+G możesz dalej klepnąć P+K+G, aby przyjąć na klatę drugi cios serii i dopiero po kolejnym P+K+G i złapaniu trzeciego puncha przeciwnika wyjechać z P. Najlepiej jednak będzie, gdy w przypadku różnych serii wrogich ciosów najpierw zablokujesz pierwszy/pierwsze ataki, e poprzez P+K+G złapiesz ostatni cios. Nawiasem mówiąc, rozwinięcie P+K+G poprzez P jest najmniej atrakcyjną opcją. Na wrogie serie punchy najlepiej jest stosować P+K+G, K, gdyż nasza dopowiedź trafi na MC i zaowocuje Foot Crumble, zwalając przeciwnika z nóg i umożliwiając dobicia/ground throws i zabawę, oczywiście. Ostatnią, niezwykle atrakcyjną opcją po RAW jest P+G, dzięki której wykonujesz błyskawiczny catch - i dalej już bawisz się z przeciwnikiem w rzucanie. W tym miejscu warto wspomnieć o tym, że po przejściu z catch do change (poprzez p+P+G) Wolf dostał nowy rzut wykonywany z tej pozycji - t+P+G, który zadaje najwięcej obrażeń w tej sytuacji i wygląda jak multi-part throw. RAW jest może nieco problematyczny w stosowaniu, ale jednak może być niezwykle przydatny w walce z niektórymi postaciami - nie zapominaj o tym zagraniu, gdy stajesz do walki z takimi przeciwnikami jak Pai, Lau, Jacky, Kage, czy też Vanessa i Brad... oraz Sarah w wykonaniu co poniektórych. Pamiętaj o tym szczególnie w bliskim zwarciu, kiedy mesz minimalną stratę klatek i spodziewasz się wrogiego ataku pięściami/łokciem.

Kolejną nowinką u Wolfa jest Push Up - p+P+K. Zadaje on małe obrażenia i jako normalny cios nie stanowi żadnej wartości, ale za to ma cholernie ważną specyfikę - jest to Guard Break. Na uwagę zasługuje też jego duża szybkość - dzięki temu wprost genialnie sprawdza się w bliskim zwarciu, szczególnie po zablokowaniu wrogich ciosów, gdy przeciwnik przy utracie inicjatywy wciska blok. Szybkie p+P+K zaskoczy go, a po tym przebiciu wrogiej gardy masz gwarantowane t+P, dające szybkiego Slama, który jest niezwykle trudny do OR/TR, co otwiera Ci drogę do dobić/ground throws i zabawy, oczywiście. A własnie - ground throws! Wolfie wreszcie otrzymał możliwość wykonywania rzutow na leżącym przeciwniku, które pięknie wchodzą po różnych rzeczach - wszelkich slamach (szczególnie w juggle'ach - pamiętajcie o t+P), niektorych rzutach i generalnie wszelkich miejscach, w których siedała wysoka dobitka. Rzuty owe uderzają z większą siłą niz wysoka dobitka (35 punktów zamiast 25), ale mają jedną, istotną wadę: wszystkie wykonywane są poprzez dp+P+G, przez co przeciwnik jest w stanie łatwo z nich uciec, szczególnia jeżeli będziesz stosował je szablonowo. Nie zapominaj jednak o nich i staraj się je miksować z d+P+G (kontynuacje po podniesieniu z gleby przedstawione były w "Poradniku Extreme #1"), gdyż mogą być przydatną bronią. Mówiąc o dobiciach można też wspomnieć o nowym dp+P+K, który jest o punkt mocniejszy niz g+P.

W kwestii juggle i nic specjalnie się nie zmieniło, a jeżeli chodzi o rzuty, na uwagę zasługuje nowy t,dp+P+G (silny - za 65 punktów), reszta przeważnie tylko zmieniła swoją animację. Pojawiła się też interesująca możliwość rozwinięcia reversala d+P+K o błyskawiczne p+P+G - przychwyceniu LP zadawanego lewą ręką. I to by było na tyle...? No, nie do końca. Jest kilka ważnych rzeczy, dotyczących "starych" ataków Wolfa, które jednak zmieniły swą charakterystykę, bądź zostały zastąpione troszkę innymi zagraniami. FC dp+P ma teraz ciut większy zasięg i inaczej wygląda, ale nie zmienił swych właściwości. Co innego d+K - całkiem niezły stary Low Kick został zastąpiony beznadziejnym, śmiesznie wyglądającym kopnięciem w kostkę, które ma tragiczny zasięg. Podobnie z p+K - kolanko już nie wybija do góry, a przy trafieniu na MC jedyną rozsądną kontynuacją pozostaje t+K+G K (tudzież proba Ground Throw). To z rzeczy mniej przyjemnych. Z pewnością jednak wielu miłośników Wolfa ucieszą dwie informacje: gp+K+G niby raczej mało przydatny cios, nabrał dość ważnej specyfiki - jest teraz unblockable! Wprawdzie idzie na high i przeciwnik może pod nim kucnąć, ale mimo wszystko zdaje się dość często zaskakiwać przeciwnika i może się niejeden raz przydać. No i najbardziej wesoła rzecz: p+P. Cios wygląda identycznie jak w VF4, ale... ma mniejsze opóźnienie w przypadku zablokowania! Wprawdzie przeciwnik wciąż ma przewagę klatek, ale teraz już nie ma gwarantowanego rzutu, dzięki czemu znaczenia tego ciosu wzrosło w kwestii pressingu. I to by było na tyle. Wolf nie zmienił się aż tak drastycznie jak niektóre postacie, mogąc wydawać się niezbyt hojnie dopasionym na tle innych wojowników. Na pierwszy rzut oka może sprawiać wrażenia nieco stonowanego w stosunku do VF4 - ale to tylko złudzenie. Nauczsz się wykorzystywać specyficzne, nowe możliwości, a szybko zmienisz zdanie. Gość jest mocny i tyle!

WWE RAW 2

Jak zwykła w kwestii wrestlingów, rożne porady i ciekawostki podesłał Dawid "Or Ozniek" Kowalik.

Drużyne - Evolution

Jeżeli chcesz stworzyć druzynę "Evolution", wejdź najpierw w głównym menu do "Create-a-team" i następnie:
1. Wybierz trzyosobowy team (3 men team)
2. Wybierz zawodników: Tripla H, Ric Flair i Randy Orton jako członków druzyny.
3. Wybierz muzykę "Randy Orton"
4. Swiatło - wybierz 3 samples i ustaw wszystkie światła, aby migały.
5. Ustaw nazwę druzyny na "Evolution"
6. Upewnij się, że ruchy dla nich są: male, male, male

Łatwy sposób na wygranie "Hell In A Cell"

Zanim zaczniesz grać, upewnij się, że opcja KO jest włączona. Wdrap się na szczyt klatki i postaraj się, aby przeciwnik był blisko krawędzi. Teraz wykonaj taki chwyt, aby twój rywal spadł (np. Choke Slam).

Zmiana wyglądu wrestlerów

Aby tego dokonać, w głównym menu podświetl "Create-a-superstar" i wybierz zawodnika, którego chcesz zmienić, potem wejdź do "appearance" i tam wybierz kostium (którego kolor również można zmienić).

Ustawienia - nowy wygląd Kane'a

(bez maski)
SKIN: Texture1- B02 (użyj szarego koloru)
FACE: Model 4, Texture1- B07, Texture2- 86
HAIR: Model1 , Texture1-8
Highlight: 240, 255, 205
Hue: 182, 137, 118
Shadow: 0, 0, 0
COSTUME:
Upper Body: Model12
Left & Right Arm: Default
Left & Right Arm band: Default
Left & Right Elbow: Model 3 (zmień na ciemniejszy kolor, jeśli chcesz)
Left Wrist: Mdoel 1
Right wrist: None
Left Hand: Model 1
Right Hand: Mdoel 12, Texture 2 (zmień na ciemniejszy kolor, jeśli chcesz)
Lower Body: Mdoel 6
Left & Right Knee: Default
Left & Right Foot: Model 2, Texture 4 (zmień kolor, jeśli chcesz)
ACCESSORIES: Mdoel 13 (zmień wszystko na czarny poza "highlight", gdzie ustaw highlight: 33,33,33)
SCALE:
HEAD:
Head– X110, Y105, Z107
Neck– X102, Y90, Z103
BODY
Upper Body– X111, Y110, Z110
Lower Body– X100, Y106, Z111
SHOULDERS:
Left Shoulder– X107, Y99, Z99
Right Shoulder– X107, Y99, Z99
UPPER ARMS:
Left Upper Arm-X117,Y110,Z114
Right Upper Arm-X117,Y110,Z114
FOREARMS:
Left Forearm-X112 Y110 Z112
Right Forearm-X112,Y110,Z112
HANDS:
Left Hand– X112, Y113, Z104
Right Hand– X112, Y113, Z104
THIGHS:
Left Thigh-X112,Y108,Z110
Right Thigh-X112,Y108 Z110
LEGS:
Left Leg– X113, Y113, Z113
Right Leg– X113, Y113, Z113
FEET
Left Foot– Z103, Y104, Z105
Right Foot– Y103, Y104, Z105

Prawdziwe wejście na ring dla Goldberg'a

W "Create-a-superstar" wybierz Goldberg'a, potem idź do "Entrance menu" i zmień Pyro2 na 25.0 sekundy.

Prawdziwy kończący chwyt John'a Cena'y:

W "Create-a-superstar" wybierz John Cena. Idź do "Moves", potem "Grappling" i przy wyborza kończącego chwytu (X + A) zmień go na "Death Valley Onver" (jest on na 13 stronie listy chwytów).

Prawdziwa maska Rey'a Mysterio.

W "Create-a-superstar", wybierz Rey'a Mysterio. Idź do "Appearance 1", potem wybierz "Mask" i idź do "Misc", gdzie wybierz "15". Możesz zmienić kolor, jeśli chcesz. Teraz wybierz "Accessories" (nadal pod opcją "Mask") i wybierz 4.

Okradanie innych zawodników

Idź do osoby, którą chcesz okraść (najlepiej tej, z którą jesteś skłócony) i wejdź do jej szatni, gdzie można zdobyć między innymi nowe ubranie, filmy i piosenki (np. "pants song" do Lity).

Jak zostać Undisputed Champion?

Musisz wygrać dwa mistrzowskie pasy "WWE Championship" i "The World Championship", aby zostać ogłoszonym jako "Undisputed Champion".

ABSOLUTION 2004 - TURNIEJ, I TO POTĘŻNEJ SKALI

Wprawdzie nie w Polsce, ale za to w sumie nie aż tak daleko - w Anglii, a dokładniej - w Londynie. Jako że do niedawna można korzystać z tanich przelotów do tego kraju, z pewnością więcej osób skorzysta z możliwości uczestniczenia w ABSOLUTION 2004, który w tym roku poświęcony jest bijatykom. Będzie to jedno z największych i najważniejszych wydarzeń poświęconych tej tematyce, jakie dobędzie się na terenie Europy. Turnieje ABSOLUTION 2004 będą miały miejsce się centrum Londynu, w Tocadero (blisko Piccadilly Circus) w dniech 15.04.04 - 18.04.04, codziennie między godziną 9:00 a 22:00. Przewidziane są zarówno pojedynki "jedan na jednego", jak i walki druzynowe (uwaga, obowiązkiem jest posiadanie własnego pada/arcade sticka!) a mistrzostwe zostaną ustanowione w następujących grach (wszystkie w ustawieniach na 60Hz):

STREET FIGHTER III: 3rd STRIKE
CAPCOM VS SNK 2
SOUL CALIBUR 2
SUPER STREET FIGHTER 2
TEKKEN TAG TOURNAMENT
TEKKEN 4
STREET FIGHTER ALPHA 3
GUILTY GEAR XX #RELOAD EO
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION
MARVEL VS CAPCOM 2



Jedynia pojedynki w STREET FIGHTER III 3rd STRIKE oraz STREET FIGHTER ALPHA 3 będą odbywały się na automatach, reszta zostanie rozegrana na Playstation 2, tudzież na Creamcastach.

Nagród będzie oczywiscie mnóstwo, tak rzeczowych jak i pieniężnych - łączna wartość nagród to około 10,000.00 funtów. Za zwycięstwo w danym turnieju otrzymuje się 300-400 funciaków, a nie uwagę zasługuje fakt, że Ullysis Professional Gaming (główny organizator tej imprezy) ufundował upominki nie tylko dla zwycięzców. Ponadto zostanie też przyznany specjalny tytuł MVP (najbardziej wartościowy gracz) wraz z pucharem "The Balance of Judgement", który powędruje w ręce zdobywcy największej liczby punktów za osiągnięcia w różnych turniejach. MVP nie musi być zwycięzcą żadnego z nich, gdyż liczy się przede wszystkim całokształt dokonań. Wpisowe zaczynają się od 10-15 funtów i zależą do liczby giar, w których będzie się rywalizowało, a także czasu dokonania przedpłaty (granicą jest 31.03.04, później ceny idą o 5 funtów w górę). Uczestnictwo we wszystkich dziesięciu turniejach będzie kosztowało 60 funciaków. Warto też wspomnieć o tym, że oprócz zasadniczych zawodów, odbędą się też pojedynki pomiędzy reprezentantami różnych państw m.in. starcie "Europa vs Japonia". Jak to jest w zwyczaju przy tak dużych zawodach, z całą pewnością dojdzie też do nieoficjalnych zakładów pomiędzy najlepszymi graczami. Wszyscy startujący w turniejach będą na wstępie sfotografowani, a ich zdjęcia zostaną wykorzystane jako ilustracje informacji o przebiegu rozgrywek, co, umieszczone na OVO będzie doskonałą formą relacji z ABSOLUTION 2004. Warto wspomnieć, że najlepsi gracze mogą się spodziewać sponsoringu, biorąc udział w innych turniejach "grubego kalibru".

W chwili obecnej swe przybycie potwierdzili różni gracze nie tylko z Europy, lecz z całego świata - w tym i utytułowani Japończycy: Ino (zwycięzca Evolution 2003 w Capcom VS SNK 2), Izu oraz Kiyo. Miejmy nadzieję, że i z Polski wyruszy stosowna ekipa. Szczególnie miło by było, gdyby nasz samozwańczy "Soul Calibur Taam Poland" podjął wyzwania i sprobował donotować swoje pierwsze osiągnięcia. UWAGA: jeżeli chcesz wystartować w ABSOLUTION 2004, musisz najpierw dokonać dopowiedniej rejestracji. Wszelkie istotne informacje, w tym np. dotyczące zakwaterowania, możliwości przedpłaty, jak i mapy dojazdu znaleźć można na stronie **www.ullyeis.com**.

TELEXTREME

Oto nowe zadanie konkursowe:

WYMIEŃ I OPISZ WSZYSTKIE BONUSY - MINIGIERKI, KTORE BYŁY DOSTĘPNE W STREET FIGHTER II.

Zasady takie jak zwykle: liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej, SMS-y nie są brane pod uwagę. Wygrywają trzy pierwsze osoby, które podadzą prawdłową odpowiedź. Nagrodami są rożne upominki: Memory Cards, kable RGB, breloczki itp. Odpowiedzi można udzielać 3.03.2004 r. pod numerem **0501 391 911** od godziny 21:00. TIP: czas = rowno z początkiem serwisu informacyjnego w TV4. Wczesniej telefon będzie wyłączony albo nie odbierany. Telefon zostaje wyłączony po rozwiązaniu konkursu.

Odpowiedz na pytanie z TE#78: Fa Fa oraz Monda pochodzą oczywiscie z BATTLE ARENA TOSHINDEN. Prawidłowo na to pytanie odpowiedzieli: Paweł Jaskolski, Kamil Celej oraz Aron Logon. Gratulujemy!

Kącik WYŚCIGOWY 59



Cześć!!! W bieżącym "Kąciku..." kolejna "zagadka" do rozwiązania. Nie mam tu na myśli Telextrema, który też polecam obczaić, ale porównanie zdjęć. Tego jaszcza nie było - wiem, że konkursy jakie by nie były, cieszą się popularnością więc na zmianę z krzyżówkami pobawimy się w szukanie szczegółów. Ponadto ostatnia tura turnieju GT(1) i pierwsze czasy do WRC3 (w których wystąpiła deklasacja rywali) plus kolejne odpowiedzi z forum. Narka.



KONTAKT gamera@ga2.pl, tel dom (0-prefiks 32) 244 15 52, tel kom 0603 564 172, listy na adres: Mirosław Grabe ul. Paderewskiego 1b/22 41-710 Ruda Śląska 10

ZNAJDŹ RÓŻNICE

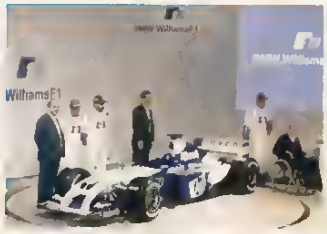


Znajdz 7 elamentów różniących ta dwa screeny z GT4. Odpowiedzi nelezy spisać na kartkę i podesłać na mój adras domowy (mozna równiez w formie SMS-e lub e-malla). Nagrodą jest zegarek z logo GT.



REWOLUCYJNY PRZÓD W WILLIAMS-BMW FW26

Na hiszpańskim torze Valencia, Williams dokonał prazentacji tegorocznego modelu. Samochód w niewielkim stopniu przypomina zaszłoroczny FW25. Największa zmiana, która przewróciła świat motorowy do góry nogami, to rawolucyjny i intrygujący przedni "nos" samochodu. Podczas gdy modą w ostatnich latach było zaostrzanie "nosów", Williams obrał przeciwną drogę. "Nos" samochodu jest krótszy i szarszy niz w zeszłorocznym modalu, a przednie skrzydle zemontowano po jago bokach. Nowy przód ma radykalnia poprawić przepływ powietrza pod i nad semochodem. Głównym konstruktorem tego cuda jest Gavin Fischer, który podczas prazentacji mówił "Faza projektowania byłe dla nas ciągłym wyzwaniem i czujemy, ze dzisiejsza prazentacje jest bardziej znacząca niz te w poprzednich latach". O ile samochód jest dograny do ostatniej śrubki, tak o składzia teamu nie można tago powiadzieć. Wszystko wskazuje na to, że podobnie jak w poprzednim sazonie kierowcami brytyjskiego zaspołu będą Juen Pablo Montoye i Ralf Schumacher, e testerem Marc Gené. Problem jednak jest taki, że pewne jest juz odejscia Kolumbijczyka do McLarana po tym sezonie, a Relf nedel nie ma przedluzonego kontraktu z Williamsem. Znając Franka Williamse można przewidzieć, ze rozwiąze tan problem, a słowa "Naszym celem jast wygranie większości wyścigów, odabranie Ferrari korony i dodanie kolejnego tytułu mistrzowskiego do kolakcji" - wrzuci do szuflady i przykryja startą śmieci, gdyz Michaś i Ferrarki skopią mu zadek tak mocno, ze się nie pozbiera. To oczywiście moje zdanie, jednak co do auta to jastem pod wrazeniem. Spójrzcie na kilka zdjęć tej meszyny. Robi wrazenie. Już czekam na nową formułkę na konsolę, by tym cudem pojeździć.







Nagrody w tym miesiącu otrzymują Michał Lewczuk, Robert Szkurat

AUTOR: WYŚCIGOWE FORUM DYSKUSYJNE

GAMERA
site Admin



Dołączył: 03 03 2003
Posty: 8
Skąd: Ruda Śląska

Wysłany: 07 02 2004 14:34

Ota lista stałych tematów

TEMATY DO DYSKUSJI:

"Najgorsza gra wyścigowa w którą miałeś okazję zagrać?"
"Jakie gatunki wyścigów preferujesz i dlaczego (jesli tak sądzisz) są one lepsze od innych wyścigów (np. NASCAR, WRC, F1 itp.)?
▶ "COLIN 4 kontra WRC3 - który tytuł prowadzi?"
"Nie mając żadnej z konsol dostępnych na rynku która wyścigi zaważyłyby o ewentualnym zakupie jednej z meszyn grających i dlaczego właśnie ta a nie inna?"
"Gdyby nie było GRAN TURISMO która gra wyścigowa, według Ciebie powinna zasługiwać na miano **króla wyścigów**?"
"Formułki 1 - czy są dla Ciebie królowa gier wyścigowych i w który/e tytuł/y najbardziej lubisz grać?"

profil | pw | email | www

COLIN 4 kontra WRC3 - który tytuł prowadzi?

Wysłany: 07 02 2004 14:52

() Myślę, ze obecnie na rynku prowadzi COLIN 4 i według mnie ta ten tytuł utrzyma się najdłużej na powierzchni. Wynika ta z kilku istotnych faktów: wyrabiona marka gry, nazwiska słynnego kierowcy, ogromne zaplecze wiernie oddanych fanów, lepsza 'jazda' i ogólnie większy 'power'. Salut! ()
HaS

() Moim zdaniem te dwie gry są na równi. Te dwie gry na pewna przyciągną do telewizora wielu maniaków wyścigów i abydwie gry będą nadal popularne. Gdy będą ewoluować w sensowny sposób, to na pewna przyciągną nowa rzesze Graczy. ()
DaRKaN <darkon13@wp.pl>

() Według mnie na rynku bezwzględnie prowadzi COLIN 4 i tak już zostanie (do COLIN 5?) Swoją opinię wspieram następującymi argumentami: "lepsza grafioza", bystrzejszy dźwięk, grubszy plaster miodu, czyli grywalnośći, na i jakoś lak 'lepiej się gra') ()
Szefisto aka Halab

() WRC spaliła na panewce. Oa zeszłorocznej wersji nie ma co stawać, bo grafiką straszy na kilometry, modelem jazdy no mile, a fizyką na lala świetlne. Szkoda, bo jako fan tej serii miałem chęc zbluzgać nawega COLINa a tak muszę mu się pokłanić i oddać hołd ()
Kuławik z Brzegu

() COLIN 4 pogrążył najnowsze WRC na całej linii. Wali mnie licencja i papy wszystkich kierowców rajdowych. Ilość tras też jest nieprzekonująca. Jestem zdania, za lepiej mniej a dobrze, niż dużo a źle. Miod i modelik prowadzenia samochodu liczą się najbardziej, a w WRC zapomniano a tym, co skanczyła się tok, a nie inaczej pa prostu, wypadł za burtę ()
Mastif

() COLIN ma niepowtarzalny realizm jazdy, zo la WRC zabija żywotnascią i rzeczywistoscią rozgrywki. ()
Mateusz Bączkowski z Opala

(..) WRC i WRC2 katowałem do aporu. W "jedynkę" grywałem ze względu na brak w owym czasie konkretnych "szuterkow", co nie znaczy, ze gro była słaba, brakowało jej troszeczkę dynamiki, ole grała się miła. WRC "dwójeczka" to całkiem inna bajka. Jesli nie miałeś okazji pograc w tę GRĘ, to radzę nadrobic zaległosa, ponieważ jest świetna (licencje robią swoje), mnie osobiscie bardziej przypadła do gustu niz COLIN 3. Za to "trójka" załamała mnie na maksa. Odskok w nieznane na całej linii odebrała mi chęc do grania, dlatego chcąc nie chcąc kupiłem COLINA 4... I wiecie co? Znow żyję!!! COLIN 4 the best!!! ()
kazubek@wp.pl

() Jestem maniakiem, jeżeli chodzi o rajdy samochadowe i powiem jedno - serio COLIN MCRAE RALLY rozpoczęła się i zakanczyła na części pierwszej "Jedynka" wniasła do kansolawej rozrywki pawiew swieżaśa, były prawdziwe nazwisko, ogolnie gra miało swaj klimat, ponieważ ludzie dotychczas nie widzieli tok dobrze zrabionej gry rajdowej.
"Dwójka", niestety, ta już odgrzewany kotlet, ściganie się cukierkawymi autami, bitwa na minuty (nie na sekundy) z "dugasem" i jega kumplami itp. itd. O "Trojce" nie wspominam, bo to byt gwózd za trumny. Hmm, w "czworce" niby jest wszystko OK, ale w konfrantacji z serią WORLD RALLY CHAMPIONSHIP wypada niezbyt dobrze. COLIN MCRAE RALLY to pięknie wyglądająca, niezbyt trudna, umilająca czas gierka, lecz tyle mająca wspolnega z rajdami, ca lody z asfaltem. WRC3 od początku mnie zauraczyła. Licencja zrobiła swoje, cała alorzka (nazwiska, reklamy, oesy itp.) sprowiło, ze gra nobrała klimatu. Zastanawiałem się jednak jak to będzie z fizyką jazdy i... po przejechaniu mistrzostw na poziomie Professional doszedłem do wniosku, że jest o wiele bardziej wiarygodna aniżeli ta, którą przygotowali panowie z CODEMASTERS. Tutaj nie sposób się poślizgnąc przy 40 km\h na pełnym slicku na suchym asfalcie (chyba ze zaciągniemy ręczny). Walka na poziomie Expert jest juz tak zacięta, ze osoby, które łatwo się denerwują, powinny unikac tego tytułu jak ognia. (...)
Mostif z Krakowa

() Licencja w WRC3 robi spacyficzny klimat. Podoba mi się to gierko, choć nie miałem okazji dłużej na niej przysiąść. Kupiłem i czeka na swoją kolej. Tak, pierwszy COLIN to były czasy. Pamiętam, miesiąc przed maturą grałem w niego od rana do wieczora. Jakoś zdałem. COLIN 4 wydawał mi się ociężały, nie była tego speedu, szerokie trasy. W WRC3 natomiast miałem okazję przymierzac parę minut, większych zmian w stosunku do WRC2 nie zauważyłem. Grafa wydawała mi się padupadła, maze to ten ekran LCD w media tak rozmazywał, nie wiem (hehehe! Gamero) ()
Mastif (junior) z Krakowa

(..) COLIN 4 to wspaniała gra. Mam ją od 2 tygodni i grom codzienne, jest a nioba lepsza niz WRC2, ale mam nadzieję, że WRC3 też będzie trzymac poziom; ba jeżeli tak, to noce zarwane (?????- Gamera) ()
Bartek Łomnicki ze Zgierza

profil | pw | email | www

CHECKPOINT

NAJLEPSZE CZASY MARCA



THE OFFICIAL GAME OF THE WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Gratulacje dla Marcina Walczaka z Polanicy Zdroju i Zbigniewa Klatt z Bogatyni

Wszystkie czasy należą do nich, przez co pozostali wylecieli za burtę (miałem w sumie 9 kusel) Mam nadzieję, że Was to nie zniechęci i będziecie próbowali się odegrać.

MONTE CARLO
1) 4 19,99 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 4,16,19 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
3) 4,43,53 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
4) 5 08,25 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
5) 4 08,88 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
6) 4 20,07 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
7) 4 20,70 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
8) 4 44,20 Zbigniew Klatt z Bogatyni
9) 2,21 18 Zbigniew Klatt z Bogatyni

SZWECJA
1) 2 53,81 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
2) 3 07 51 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 3 11 83 Zbigniew Klatt z Bogatyni
4) 3 26,30 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 3 07 70 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 3 01,35 Zbigniew Klatt z Bogatyni
7) 3,26 91 Zbigniew Klatt z Bogatyni
8) 3 07 64 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
9) 1 59 20 Zbigniew Klatt z Bogatyni

TURCJA
11 2 17 65 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 4 11 35 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 3 36 79 Zbigniew Klatt z Bogatyni
4) 4,07 60 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 4 16 74 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 2,25,16 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
7) 4 16 84 Zbigniew Klatt z Bogatyni
8) 3 30 54 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
9) 1,08 46 Zbigniew Klatt z Bogatyni

NOWA ZELANDIA
1) 2 35 53 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 4,01 01 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 5 21 91 Zbigniew Klatt z Bogatyni
4) 5 24 38 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 4 09 29 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 2,27,16 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
7) 4 59 59 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
8) 5,17 03 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
9) 1 02,43 Zbigniew Klatt z Bogatyni

ARGENTYNA
1) 3,22 97 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
2) 5 12,01 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
3) 5 32 69 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
4) 5 05 86 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
5) 5,23 76 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
6) 3,32 02 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
7) 4,54 72 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
8) 5 24 88 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
9) 2,22 67 Zbigniew Klatt z Bogatyni

GRECJA
1) 3,34,73 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 5,35 54 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
3) 4 44 81 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
4) 3,26,77 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 5 33 14 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 3 41 71 Zbigniew Klatt z Bogatyni
7) 3,22 73 Zbigniew Klatt z Bogatyni
8) 4,43 02 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
9) 1 16,81 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój

CYPR
1) 2 49 51 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
2) 4,50 92 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 6 10 51 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
4) 4,24 30 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 4,36 88 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
6) 2 49 13 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
7) 4 18 29 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
8) 6 04 55 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
9) 2,03 04 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój

NIEMCY
1) 2,43 68 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 2,12 12 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
3) 3,53 05 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
4) 4 18,64 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 2 14,71 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 2,44 52 Zbigniew Klatt z Bogatyni
7) 4 20,30 Zbigniew Klatt z Bogatyni
8) 3 57 82 Zbigniew Klatt z Bogatyni
9) 1,46 38 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój

FINLANDIA
1) 1 50 46 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
2) 3 27 44 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
3) 3 05 59 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
4) 4 13 68 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
5) 3 27 51 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
6) 1 58 49 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
7) 4,14 79 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
8) 3,15 28 Zbigniew Klatt z Bogatyni
9) 0,55 06 Zbigniew Klatt z Bogatyni

AUSTRALIA
1) 2 10 58 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
2) 3 44,84 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
3) 4 14 25 Zbigniew Klatt z Bogatyni
4) 5 09,47 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 3 45 13 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 2 08 67 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
7) 5,00 19 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
8) 4,20 59 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
9) 0 55 40 Zbigniew Klatt z Bogatyni

ITALIA
1) 3 03,02 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
2) 3 54,55 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 3 13 95 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
4) 5 27 88 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 3 43 82 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
6) 3 10 07 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
7) 5,32 50 Zbigniew Klatt z Bogatyni
8) 3,17 22 Zbigniew Klatt z Bogatyni
9) 1,43,39 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój

FRANCJA
1) 2 34 29 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 4 29 42 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 4 37 41 Zbigniew Klatt z Bogatyni
4) 3 37 26 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
5) 4,25 39 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 2 37 24 Zbigniew Klatt z Bogatyni
7) 3 35 28 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
8) 4 39,96 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
9) 2,28 84 Zbigniew Klatt z Bogatyni

HISZPANIA
11 3 09,44 Zbigniew Klatt z Bogatyni
2) 2,52 74 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 2,47 39 Zbigniew Klatt z Bogatyni
4) 4 36 24 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 2 54 47 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
6) 3 10,66 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
7) 3 36 81 Zbigniew Klatt z Bogatyni
8) 2 46 00 Zbigniew Klatt z Bogatyni
9) 1,33,55 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój

UK
1) 2,42,07
2) 3 10 17 Zbigniew Klatt z Bogatyni
3) 3 56 55 Zbigniew Klatt z Bogatyni
4) 6 16 39 Zbigniew Klatt z Bogatyni
5) 3,22 63 Zbigniew Klatt z Bogatyni
6) 2 47 57 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
7) 6,15 03 Marcin Walczak z Polanicy Zdrój
8) 4,01,18 Zbigniew Klatt z Bogatyni
9) 1,41,76 Zbigniew Klatt z Bogatyni

F1 Formula 1 FORMULA ONE 2003
OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

1 Melbourne	1 23 425	Krystian Frankowski z Łodzi
2 Sepang	1 28 131	Krystian Frankowski z Łodzi
3 Interlagos	1 06 342	Krystian Frankowski z Łodzi
4 Imola	1 16 917	Krystian Frankowski z Łodzi
5 Barcelona	1 13 764	Krystian Frankowski z Łodzi
6 A1 Ring	1 11 320	Krystian Frankowski z Łodzi
7 Monaco	1 30 536	Krystian Frankowski z Łodzi
8 Montreal	1 10 815	Bartosz Kubal z Warszawy
9 Nurburgring	1 26 192	Bartosz Kubal z Warszawy
10 Magny Cours	1 06 003	Bartosz Kubal z Warszawy
11 Silverstone	1 18 209	Krystian Frankowski z Łodzi
12 Hockenheim	1,14 280	Bartosz Kubal z Warszawy
13 Hungaroring	1 13 887	Bartosz Kubal z Warszawy
14 Monza	1 21 695	Krystian Frankowski z Łodzi
15 Indianapolis	1 08 062	Krystian Frankowski z Łodzi
16 Suzuka	1 30,215	Krystian Frankowski z Łodzi

04

HISZPANIA
1) 3,05,62 Rafał Marzec
2) 2 50,10 Rafał Marzec
3) 2,34 58 Zbigniew Stacwa
4) 2,44 46 Rafał Marzec
5) 2 46 66 Rafał Marzec
6) 3,01,08 Zbigniew Stacwa

WIELKA BRYTANIA
1) 3 01,78 Rafał Marzec
2) 3 15 06 Rafał Marzec
3) 2 34 90 Rafał Marzec
4) 3,12 78 Tabiusz Peszal
5) 2,31,02 Tabiusz Peszal
6) 2 55 82 Tabiusz Peszal
7) 1,23,38 Zbigniew Stacwa

GRECJA
1) 2,45,74 Zbigniew Stacwa
2) 3 08 54 Rafał Marzec
3) 2 46 98 Rafał Marzec
4) 3,10,12 Zbigniew Stacwa
5) 3 16 54 Rafał Marzec
6) 3,01 54 Rafał Marzec

USA
1) 2 48 02 Rafał Marzec
2) 3 07 02 Rafał Marzec
3) 2 59 26 Rafał Marzec
4) 2 26 30 Rafał Marzec
5) 2 33 38 Zbigniew Stacwa
6) 3 31 58 Rafał Marzec
7) 1 11 24 Zbigniew Stacwa

JAPONIA
1) 3 12 58 Rafał Marzec
2) 3,19,26 Rafał Marzec
3) 3,44 00 Rafał Marzec
4) 3,37 30 Rafał Marzec
5) 2,52 66 Rafał Marzec
6) 3,26,66 Rafał Marzec

SWECJA
1) 2,04 64 Zbigniew Stacwa
2) 1,53,48 Zbigniew Stacwa
3) 2,36 98 Rafał Marzec
4) 2 01 94 Rafał Marzec
5) 2 24 86 Rafał Marzec
6) 2 07 14 Rafał Marzec
7) 1 18 54 Zbigniew Stacwa

AUSTRALIA
1) 2,49 46 Rafał Marzec
2) 2 41 14 Rafał Marzec
3) 3 38 54 Rafał Marzec
4) 4,13,94 Rafał Marzec
5) 3 07 84 Rafał Marzec
6) 2 51 94 Rafał Marzec
7) 1 38 38 Zbigniew Stacwa

FINLANDIA
1) 2 15,58 Rafał Marzec
2) 1 47 34 Rafał Marzec
3) 4,19,16 Tabiusz Peszal
4) 2,41 50 Rafał Marzec
5) 2,05,04 Rafał Marzec
6) 2 45 26 Rafał Marzec



TRASY W GRAN TURISMO 4

Udało mi się dorwać do spisu tras z GRAN TURISMO 4. Szczęka opada!!! Nie dość że odświeżono te z "dwójki", to jeszcze dołożono kupę nowych, i to nie "z kosmosu", tylko np znanych z F1. Już facjata mi się śmieją, a łącząc to z wiadomością, iż samochodów też ma być mnóstwo, ślina mi kapie. Podobno ten wykaz jeszcze nie jest ostateczny. Cóż, pozostaje nam czekać na premierę...

Nurburgring	Italy	-Magny-Cours	-Grand Valley Speedway	Swiss Alps
Lime Rock	Tsukuba	Silverstone	Laguna Seca Raceway	Tahiti Circuit
Monza	Fuji	Africa (rally)	-Midfield Raceway	Test Course
Suzuka Long	New York	Sweden (rally)	Rome Circuit	Tokyo R246
Suzuka Short	Hockenheim	France (rally)	Seattle Circuit	Trial Mountain
Tahiti Mazda	Infineon Raceway	Apricot Hill	Smokey Mountain	Autumn Ring
Yokohama Circuit	Ebisu Circuit	-Complex String	Special Stage Route 5	Pikes Peak
Hong Kong Street	Melbourne	Cote d'Azure	Special Stage Route 11	-Grindelwald
-Grand Canyon	-Indianapolis	-Deep Forest	-Super Speedway	

"Latająca" Toyota GT-One Race Car

opracował Michał Ławczuk



Dostaję mnóstwo telefonów z prośbą o ponowne wydrukowanie ustawień do "latającego Escuda". Zrobię maczej, aby się nie powtarzać, podaję ustawienia do Toyoty GT-One, która też należy do "latających" aut w GT3. Tym cackiem można wyciągnąć bez problemu 1500 km/h. Ustawienia mam od Michała Ławczuka, który poleca jazdę na manualnej skrzyni biegów. Na starcie w tył zwrot i gazu.

Opony: Super Soft
Zawieszenie:
Spring Rate 20 0/4 0
Ride Height 55/55
Damper Baund 10/10
Damper Rebound 10/10
Camber Angle 2 2/0 8
Toe Angle 2 0/2,0
Stabilizers 5/7

Skrzynia biegów:
Limited-slip Initial Torque 20
Limited-slip Accel 30
Limited slip Decel 60

1) 3 409
2) 2 176
3) 1 539
4) 1 146
5) 0 989
6) 0 741
F) 3 119

Anti Sattieg: Level 40

Down Force: 0,45/0,25

ASM 0
TCS 0

TURNIEJ DOMOWY GRAN TURISMO - FINAŁ

Co tu dużo gadać, wystarczy poczytać poniżej, by stwierdzić kto rządzi w Polsce w GT. Spróbujcie pobić te najlepsze czasy, założę się, że grając w tą grę przez całe życia będziecie w piecy. To się w głowie nie mieści, jak tak można pojechać. Dobra, jedziemy. Całość była przeprowadzona na następujących trasach, następującymi samochodami:

1) Samochód Honda NSX-R LM GT2
Trasa Special Stage R11

2) Samochód Toyota Castrol Supra GT
Trasa: Grand Valley

3) Samochód Mazda RX-7 LM Edition
Trasa: High Speed Ring II

4) Samochód Subaru Impreza Rally Edition
Trasa Autumn Ring II

Oto ostateczna wyniki:

I miejsce.
ARTUR CELES
Czasy
1) 1 30 516
2) 1 29 518
3) 0 43 106
4) 0 59 009
Suma) 4,42,149



Nagroda.
Redakcyjna konsola PS2

II miejsce
MICHAŁ PIĘTASZEWSKI
Czasy
1) 1,31 742
2) 1,29 442
3) 0,44 002
4) 1,00,718
Suma) 4,45 904



III miejsce
ARKADIUSZ SMATER
Czasy
1) 1,33 352
2) 1,29 868
3) 0,45,088
4) 1 00 935
Suma) 4,49 243



IV miejsce
JANUSZ DĘBSKI
Czasy
1) 1 42,915
2) 1,34 013
3) 0 47 209
4) 1,04,318
Suma) 5,08,455



Gratulacje dla całej czwórki!!!

TELEXTREME

Stuttgart - to "miasteczko" słynie z samochodów marki Porsche. Jednym z wielu, któremu udało się zabłysnąć wiedzą, jest Robert Szkarut. Nagrodę już w drodze.

Pytanie:

Na jakim torze 10 lat temu zginął tragicznie Ayrton Senna?

Termin: do 2 marca 2004 r.

Kącik RPG 49





Dla wielu z Was pewnie właśnie zaczęły się fene dla innych moze nawet juz skonczyły. w każdym razie czas jest (lub był) na solidne giercowanie, zwłaszcza ze pojawiła się pierwsza porcja lutowo-marcowych hiciorów (i pomniejszych gier) Zajęty premierami tym razem postanowiłem wrzucić po trochu stuffu z kilku róznych gier, nie pomijając klasycznych rubryk i kontynuacji wątku o hardcore'owym grantu, tym razem od strony Waszego spojrzenia na sprawę Kolejny temat juz w drodze (rodzę, rodzę!), tak więc niedługo kolejna dyskusja się kroi Do następnego.



KONTAKT. star@psxextreme pl , (listy z dopiskiem "KĄCIK RPG")

KONKURSY



NOTOWANIA

FF7 - NAJNIŻSZY POZIOM

Trua_Baba 27,16

PANTEON GWIAZD



Tym razem brak nowych wyników, za to na następny numer mam obiecane przynajmniej dwa

Fikar FFX

Pest Paweł i Sabastinn Wąz z Potczyna Zdroj

RPG EXTREME

Pytanie sprzed miesiąca nie była takie trudne jak poprzednie, zas z osob, które nadesłały prawidłową odpowiedz, do nagrody przedstawiony został Krystian Kalisiak z Dąbrowy Gorniczej Napisać należało zas:

Rodzicami Squalla (FF8) są Laguna i Raine, o czym dowiedzieć się można chodby w czasie lotu Rongnarokiem (dysk 3), gdzie Kiros i Ward rzucają uwagi o podobieństwie chłopaka do jego matki i szczęśliwym braku większego podobieństwa do ojca lub w Winhill, gdzie jeden z mieszkancow opowiada, ze Raine zostawiła po sobie syna O fakcie tym może świadczyc również koncowy filmik gry

Pytanie na ten miesiąc brzmi

Ile dzieci miali Justin i Feena (GRANDIA)?

Kto przeszedł grę, ten wie, zas na odpowiedzi czekam do 3 marca Imion nie trzeba podawać:)

KONKURS LITERACKI

Na życzenie przeszłam termin oddania prac do końca marca.

OGŁOSZENIA

Zapraszamy na www.squarezone.net stronę robioną przez maniakow i dla maniakow Jak sama nazwa wskazuje, znajdziecie tam wiele informacji na temat gier od dawnego SQUARE. Jednym z redaktorow tej strony jest znany "Vagrantowiec" Łukasz Adamczuk

MORROWIND QUESTS

Tym razem porcja questów od Karola "Mendrka", zbyt miała jednak by przyznac nagrodę - przynajmniej na razie Czekam na kolejne, mozna przysyłac rownież dotyczące nowego dodatku

Miejsce: Polonsour na południe od Ashalmawia, a na północ od Gnisis
Zleceniodawca: Inwald (jest zamknięty na półce skalnej)
Zadanie: jeden z Ogrimów i parę innych stworów wydostało się spod kontroli, zamykając nieszczęsnego czarodzieja na niedostępnej półce By się do niego dostac należy uzyc mikstury lub czaru lewitacji (na i oczywiście otworzyc drzwi do jego więzienia), których kilka można zaolażć w pobliżu, jedną (dowolną) zachowując dla samego więźnia.
Nagroda: smieszny strój czarodzieja lub punkt reputacji, jeśli odmowimy przyjęcia łochów

Miejsce: Na zachód od Ball Isra
Zleceniodawca: Lucan Ostorius
Zadanie: Dostarczyc bron do Yako Gra-Skaedar w Ald'ruhn (jest w Rat in the Pot)
Nagroda: 100 Septimow

Miejsce: podziemia twierdzy Barendas, niedaleko Gnisis, obok jaskini Keal
Zleceniodawca: Amanin (na samym dole, jest na półce skalnej)
Zadanie: pielgrzym potrzebuje zwoju Divine Intervention
Nagroda: magiczna spodnica i magiczna koszula, na dole mozna zabrac trupowi parę fajnych butow

Miejsce: na zachód od Ald'Ruhn, prawie na północ od Gnaar Mok

Zleceniodawca: Drulene Faren (ma tam plantację Guarow)
Zadanie: należy zabic dwa kraby, które odpoczywają przy martwym Guarze na bagnach na wschodzie
Nagroda: zioła

Miejsce: na północny zachód od Ball Isra, w chatce Manata
Zleceniodawca: Manat lub Beden Gildaren
Zadanie: Należy przekonać Manata, ze porwany Beden jest niewolnikiem (po rozmowie z abamo), by następnie wykupic go za 5 Septimow i odebrać nagrodę u Llarosa Sarona z rodu Redoran w Ald'Ruhn
Nagroda: poparcie w Redoran i kosa

No koniec ciekawostka nadesłana przez Dowguno
Będąc w Ghostgate (w knajpie na dole) można spotkac pewnego Imperialastającego przy barze Gość ma na imię Wulf i jest o tyle ciekawy, ze można się od niego nauczyc nowej umiejętnosci Aby ją zdobyć, trzeba z nim pogadac i odpowiedziec na jego pytanie zgodnie z prawdą (przyznac, ze jest się Nerevarem) Wulf stwierdzi wówczas, ze nadszedł czas aby 'starzy' odsunęli się w cień i "nowi" zajęli ich miejsca, po czym podaruje nam monetę Old man's lucky coin Od tej pory posiadamy nowa umiejętność - Luck of the Emperor (Fortify Luch 20 pts for 120s) Aha, jeśli zapytamy kogoś z personelu Ghostgate o Wulfa, to otrzymamy jedną odpowiedź: "Nigdy o kimś takim nie słyszałem/am"

DISGAEA: HOUR OF DARKNESS

Niejaki Radek Konstanty poinformował mnie o istnieniu jeszcze jednej lokacji w grze (dzięki berdzo), a mianowicie Baal Castle przedstawił tez sposób jej odblokowania

Aby uzyskać dostęp do ukrytej lokacji o nazwie Baal Castle należy wykonać kilka następujących czynno ci Po pierwsza trzaba uzyskać dostęp do Altemete Netherworld i Beauty Castle (pozytywne rozpatrzenie wniosku przez Dark Asembly) a następnie obie ukończyć, co nie jest proste Najwazniejsze jest posiadanie jednej silnej postaci zamiast pięciu przeciętniaków - dobrza wyskwipowany Divine Mejin lv 2000 powinien na początek wystarczyć Zaczynamy od Altemata Natherworld Pierwsze cztery plansza nie powinny stanowić problemu a ostetnią mozna przej ć za pomocą pewnego tnku Chodzi o to, ze otoczona jest ona palami o powerzchni jednego panelu za wrzuceni tam przeciwnicy są po prostu bezbronni i wystarczy nawaleć w nich aż padną Po skończonej walca do naszej drużyny przyłącza się Pierre wraz ze wszystkimi swoimi przedmiotami Przed wej ciem do kolejnej lokacji warto podnie ć sobie poziom o jakie 500 gdyż tutaj sprawa nieco się komplikuje Okradając wiadzmę na początku walki znacznie ułatwimy sobie sprawę potem trzeba rozgromić jej dwóch pomocnikow którzy dysponują potężnymi czarami leczącymi Gdy walka dobiegnie końca, zyskamy nowego sprzymierzenca i będziemy mieli dostęp do finałowej lokacji Baal Castle Tutaj nie ma złudzeń poniżej levelu 4000 bez najlepszego oręża (Cosmic Blade, Nirvana itp) nie warto nawet próbowac Osobi cie walczyłem z Panem Terroru bite półtorej godziny, a jedyną sensowną strategią (po uprzednim okradzeniu przeciwnika) było atakowanie najlepszą techniką Divine Majina ucieczka na koniec planszy leczenie i tak do skutku Jedynym mankamentem tego sposobu jest wysoki wskaźnik counter u Majina dla którego długa wymiana ciosow czasem konczy się tragicznie Po walce Lahari może oficjalnie nazywać się Panem Terroru i dowiaduje się kilku rzeczy na temat swojego ojca Baal powinac do lokacji Lord of Terror pod postacią Prinny z levelem 6000 i dziesięciokrotnie wyzszymi statystykami!
PS Najlepszą planszą do nabijania levell jest Cave of Ordeal 3, gdzie przy pomocy winged slayer i przedmiotu ze statistican 600 mozna dostać nawet 127 leveli za jeden atak (oczywi cie po maksymalnym podnieslieniu poziomu przeciwników)

VAGRANT STORY

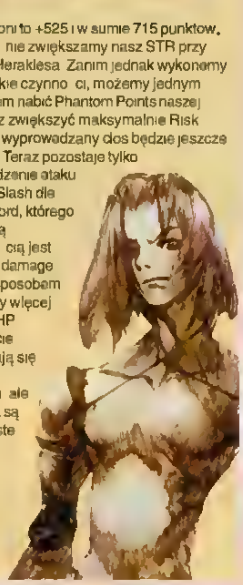
9999 ASHLEY ATTACK

Podczas zwykłego pojedynczego ataku widzimy na ekranie typ obrażeń i aktualny żywioł naszej broni, klasę przeciwnika którego atakujemy oraz obrazenia, jakie mu zadajemy W tej kwestii wszystko jest w porządku dopóki nie będziemy zbyt silni W momencie, kiedy nasz atak przekroczy 999 punktów obrażań, to na ekranie wy wietlają się trzy dziewiątki Nic bardziej mylna go To tylko cyferki w rzeczywisto ci można zabrać więcej. Pytanie - ile? Mnie udało się zadać przeciwnikowi ponad 9999 obrażeń pojedynczym atakiem Oto jak tego dokonałem

Przygotowujemy się do celego zadania Oczywi cie wszystkie parametry bohatera to 999, mozna mieć założone pancerze, ale to niczago nie zmienia Nasza broń to oczywi cie Excalibur (Holy Win Spiral Hilt) ze wszystkimi wskaźnikami po 100 oraz 3 Arturosami Je li mamy tylko niektóre maksymalne to też wystarczy, chodzi jednako ta konkretne, na które wrazliwy będzie przeciwnik (u mnie AIR i UNDEAD) Jako Accesory używamy Marlene's Ring a bron powinna mieć komplet Damage Points (w razie czego naprawiamy tylko w Workshopie). Teraz szukamy przeciwnika mającego niskie parametry, które dodatkowo obniżamy za pomocą Curse Po sprawdzeniu na jaki żywioł oponent jest wrazliwy, taki sam nakładamy na broń przy pomocy Enchantera (niestety nie ma czaru zwiększającego Light). Wzrost żywiołu



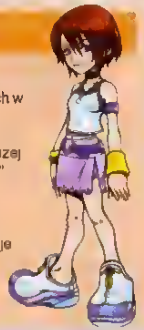
naszej broni to +525 i w sumie 715 punktow, jednocze nie zwiększamy nasz STR przy pomocy Heraklesa Zanim jednak wykonamy te wszystkie czynno ci, możemy jednym uderzeniem nabić Phantom Points naszej broni oraz zwiększyć maksymalnie Risk wówczas wyprowadzany dos będzie jeszcze silniejszy Teraz pozostaje tylko wyprowadzenie ataku Swallow Slash dla Great Sword, którego dodatkową wla ciwo cią jest podwójny damage Tym oto sposobem zabieramy więcej niż 9999 HP Oczywi cie wy wietlają się dalej trzy dziewiątki ale obrazenia są rzeczywiste (patrz screen)



NAGRODY

Nagrody w tym miesiącu otrzymują Krystian K i s iak z ąbr wy Gór zej r Damia akim

KINGDOM HEARTS



Łatwe sposoby na zdobycie Elixirow nadesłał Komodo
1. Jednym ze sposobów na zdobycie tych bądź co bądź przydatnych w walce lekarstw jest udania się do lokacji NEVERLAND gdzie na głównym pokładzie przy odrobinie szczę cia można spotkać Rare Truffle By "wyłudzić" od niego Elixir, należy utrzymać je jak najdłużej w powietrzu (uderzając weń fizycznie) a po kilku razach "grzybek" powinien nam go dać
2. Ten sposób jest zdecydowanie łatwiejszy, choć bardziej pracochłonny W lokacji 100 Acre Wood na terenie mini-gierki z Tygryskiem, w ogrodzie za rzeką rosną warzywa. Je li będziemy je sprawdzać po kolei (wyrywając), trafimy na pożądany przedmiot. Zabieg ten można powtarzać aż do znudzenia

Piła

RPGRANIE HARDCORE'OWE

Okazuje się, ze definicję hardcore'owego eRPeGowca nie tak łatwo określić, zwłaszcza ze punkt spojrzenia zależy od punktu siedzenia i to, co dla jednego wydaje się zadaniem ponad siły, dla innego stanowi przerwę na bułkę z benanem lub niewarte zachodu dziwactwo Zależy to zarówno od stopnia doświadczenia danego Gracza (ile juz gra, ile gier ukończył, jakie ma specjalne osiągnięcia), jak również od jego osobistych preferencji gdyż różne typy eRPeGów oferują różne sposoby osiągania hardcore owego "upojenia" Są również tacy dla ktorych to pojęcie stanowi wyłącznie puste słowo, gdyz kazdy i tak gra na swój unikalny sposób Oto kilka najciekawszych uwag fragmentów listów lub postów z grupy dyskusyjnej, które zgrupowałem w trzech działach tematycznych

MASOCHIZM

Sposobów z tej grupy nie polecam, chyba ze dla osób lubujących się w takich wątpliwych przyjemnościach wynikających chyba wyłącznie z nadmiaru wolnego czasu
- przejscie jednego erpega np 100 razy () albo nauczenie się dialogów z XENOGEARS na pamięć [Zieg]
- granie w "Dragon Quest I&2" w wersji japońskiej ze SNES-a [czareq]
- przejście FFX 2 po "krzaczkowemu" [nizmorpg]
- skończenie FINAL FANTASY TACTICS bez "sejwowania" [Hans44]

PROBLEMY ŻOŁĄDKOWE

Okazuje się, że dla niektórych wyznacznikiem hardkorowego grania jest stan ich układu trawiennego, który wysyła specyficzne sygnały informujące o tym, że właśnie została przekroczona odpowiednie banere Jak pisze Ozi "Jeśli są ludzie, którzy mówią >>Rzygam już tą grą!<<, ale nadal ją męczą - to dla mnie właśnie jest hardcore Ale trzebe też mieć w sobie coś z kompletnego kretyna, żeby robić coś takiego". W sumie racja, choć takie katowanie gry moze być podyktowane chęcią zdobycia czegoś unikatowego lub osiągnięcia rezultatu, którym można się pochwalić (lub wysłać jako wynik do Panteonu), taki motyw występuje często w grach luźno związanych z RPG, a mianowicie karciankach, gdzie pozyskanie odpowiednich kart wiąże się z wielokrotnymi potyczkami aż do szczerego zniechęcania grą

POD PRĄD

"Uważam, ze hardkorem jest granie w sposób jaki twórcy nie do końca przewidzieli jak np przejście FFX bez używania Sphere Gndu [Star powstało na ten temat nawet specjalne faq] lub gra w dowolnego RPG-a na najniższych statystykach" - pisze Krelian Jak wspomniałem przed miesiącem, postępowanie takie uzależnione jest przede wszystkim od poziomu trudności gry i ambicji Gracza, który w nietypowych wyzwaniach upatruje szansę na berdziej wymagającą rozgrywkę nierzadko połączoną z nowymi elementami strategii i planowania, choć również z niezbyt rajcującą perspektywą ciągłego nagrywania i odczytywenia stanu gry Niejaki Rekin upatruje tutaj również inny powód "Wydaje mi się ze to nuda powoduje u niektórych stawianie sobie coraz to wyżej poprzeczki, co właśnie nazywacie hardcore'em Pokonanie np Weaponow w jakims tam przedziale czasowym i bez uzywania określonych przedmiotów, aby nie było zbyt łatwo albo przejście gry na niskim levelu RPG nie są z założenia trudnymi grami, nie potrzeba specjalnej sprawności manualnej jak w bijatykach ani też wybitnej inteligencji Kazdy przeciętny Gracz ukończy pojawiające się aktualnie na rynku eRPeGi, tylko dana gra, co jest oczywiste, musi mu się spodobać"
Nie do końca się zgadzam z przedmówcą, zwłaszcza jeśli chodzi o wspomniane założenia, gdyż wiele zwłaszcza starszych eRPeGow posiadało zarówno niełatwe walki, jak i wymagające sporego pomysłunku zagadki logiczne Fakt ze obecnie ukazujące się role-playe konsolowe nie oferują zbyt wygórowanych wyzwań, odchodząc dodatkowo od wspomnianych elementów logicznych i taktycznych, a nawet - paradoksalnie - zastępując je zręcznosciowymi, nie zmienia wyznaczników gatunku To właśnie przez obniżenie stopnie trudności hardcore'owi Gracze szukają nowych pól do popisu i często zamiast sięgać po nowe, łekkostrawne pozycje, z których notabene niewiele można wycisnąć, na różne sposoby męczą sprawdzone eRPeGi sprzed lat zwłaszcza te które dają upust ich hardcore owym ządzom (np VAGRANT) Jak to ujął HHGlobus "Myślę, ze gdyby nawet na największego eRPeGowego hardcore'owca oczekiwało chociaz parę innych rewelacji, z pewnością chciałby jak najszybciej uporać się z robotą i zacząć nową, a nie świrowałby pawiana i szacował Ile czesu pozostało do liczby 255".



SUIKODEN 2

Nie mogłem sobie odmówić przyjemno ci zamieszczenia juz teraz odkrycia dokonanego przez niejakiego Dark Serge'a, czego potwierdzenie w postaci wyniku do Panteonu ukaze się w przyszłym numerze

Sposób pakowania parametrów w drugim SUIKODENie jest bajecznie prosty, gdyz wykorzystuje błąd gry, tylko zajmuje trochę czesu Po zebraniu wszystkich kamieni (Stone of ...), zdejmujemy cały ekwipunek obniżamy HP wszystkim członkom drużyny, robimy Save i uzywamy kamieni (parametry rosną o ok 2 - 3 punkty) a następnie idziemy walczyć i ginięmy Pojawia się wowczas opcja "don't give up" dzięki której akcja przenosi się do ostatniego "sejwe", czyli po zdjęciu ekwipunku i przed użyciem kamieni jednak parametry okazują się już podniesiona! Teraz ponownie używamy kamieni, walczymy i ginięmy itd Jest to czasochłonne jednak walka taką drużyną to marzenie Jest tutaj jednak pewien szkopuł gdyz nie można używać zbyt wiele razy kamieni zwiększających DEF i MAG DEF, gdyż będzie to utrudniać zabicie nas chociaz obniżenie HP do 1 powinno załatwić ten problem Maksymalne parametry postaci wynoszą 255

NEWS

DOSŁOWNY CHRONO BREAK

Mam dla Was niemiłe wieści. Krążące od pewnego czasu informacje na temat powstania kolejnej części sagi CHRONO okazały się wyssane z palca, gdyż SQUARE-ENIX oficjalnie stwierdziło, że taki projekt wcale nie ma, a nawet w ogóle nie miał miejsca. Kto jednak rozpuścił pogłoski o "Chrono Break" - wciąż pozostaje tajemnicą.

KINGDOM HEARTS 2 czy 1.5?

Pojawiły się nowe informacje na temat tej gry, dobitnie świadczące o tym, że SQUARE-ENIX uporządkuje swoją przyszłość w tworzeniu sequeli. Niestety czy "stety", to już zależy od punktu widzenia, w każdym razie w drugim KH zarówno będzie zastosowany ten sam system, co w "jedynce" (tyle że z ułatwionym przyzywaniem Summonów), bohaterowie znów będą poruszać się stałkiem Gummi (ponoć zmodyfikowanym), zmi na ich drodze ponownie stanie Maleficent i jej armia "bezsercowców". Czyżby kolejne (po FFX-2) pójście na łatwiznę?

POZA DOBREM I ZŁEM

Taki podtytuł nosić będzie druga część sagi Xeno rodem z MONOLITH SOFT, oczywiście po tłumaczeniu z niemieckiego, którego to języka twórcy tytułu za sobie znanych powodów używają. W XENOSAGA EPISODE II: JENSEITS VON GUT UND BOESE czeka nas kontynuacja przygód bohaterów "Der Wille zur



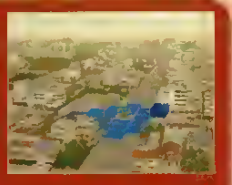


Macht", tym razem głównie na planecie Second Miltia Na temat fabuły nie ma wielu informacji, wiadomo jednak, że drużynę zasili Jin Uzuki, brat Shion, a sama knoczka występować będzie bez akulatorów (bo jej się stłukły:). Pewne zmiany nastąpią w systemie walki, jako że postacie będą mogły wykonywać ataki łączone, zaś dotychczasowe mechy A.G.W.S. zostaną zastąpione przez mniejsze (choć dwumiejscowe - przynajmniej niektóre), acz wydajniejsze wersje A.M.W.S. z serii E.S. (czkolwiek to znaczy).

SYSTEM FRONT MISSION 4



Niewiele tego, ale zawsze coś, a mianowicie wiadomym jest, że czwartej odsłonie serii postacie będą dysponowały specjalnym, ekwipowalnymi (max 3) zdolnościami (choć głównie tzw pasywnymi), które to będzie można kupować wykorzystując zarobione punkty doświadczenia (EP), w miarę dowolnie kierując rozwojem bohaterów. Dla przypomnienia - akcja "czwórki" rozgrywać się będzie w czasie pomiędzy pierwszą a drugą częścią.



DATY PREMIER

Małe zmiany i uaktualnienia, które właśnie nanoszę.

USA

(PS2)	Drakengard	2 marca
(GC)	Tales of Symphonia	III kwartał
(GC)	Final Fantasy: Crystal Chronicles	9 lutego
(Xbox)	Sudeki	1 marca

EUROPA

(GC)	Final Fantasy: Crystal Chronicles	26 marca



▲ Maciej Tarasiewicz, Białystok

No pięknie! Za oknami piękna aura (pierwsze dni lutego) więc sezon grzewczy uznaję oficjalnie za zamknięty. Przynajmniej tymczasowo, bo nawrót zimy może nastąpić znienacka. Kumuluję zatem Wasze wypociny, co by w przypadku kryzysu skorzystać z zasobów, jakimi będę dysponować. Bo ponoć przezorny zawsze ubezpieczony. Jak zauważył Kyo z Kalisza, w poprzednim miesiącu ostro pojechałem po Czytelnikach, co zresztą spotkało się z ogólnym zrozumieniem. Nie obyło się również bez wylewnych komentarzy listu bledaczyska, które planuje kupić wiatrowkę na kota. Ech życie, hłehłe! A co w bieżącej odsłonie? Jak zwykle listy o wszystkim i o niczym, przyprawione odpowiednio z mojej strony. W przyszłym miesiącu być może przygotuję dla Was małą niespodziankę, ale to jeszcze nic pewnego, więc się nie cieszcie na zapas, hłehłe! () Kupię w pełni sprawnego Dreamcasta - oferty mailowe: hiv@psxextreme.pl lub telefoniczne 0696 131 258. d(^_^)b Żegna się HiV-desperat, który zgubił jeden płat (mózgowy). □ [hiv@psxextreme.pl]

W tym miesiącu nagrody otrzymują:
Karol Mondry z Mysłowic, Dariusz Matuzik z Chrzanowa, Rafał Burzyński z Ciechanowa

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

PE#76 Utrzyj nosa Mikołajowi (Sanitek i Cenega)
Odp.: Conflict: Desert Storm 2.
Nagrody: Dawid Dziamałek, Mrągowo (kierownica), Sebastian Wiącek, Kraków (pad), Rafał Krawczyk, W-wa (pad), Piotr Chmielewski, Tamaszów L. (gra), Rafał Mielniczuk, Sulechów (gra).

PE#77 Konkurs Noworoczny firm Sanitek i Świat Nintendo
Odpowiedź: A5, B4, C1, D3, E2, F6.
Nagrody: Robert Bukowski, Bielsko-Biała (kierownica), Mateusz Porzychowski, Ostrołęka (pad), Bogdan Kmiec, Warszawa (pad), Marcin Sękowski, Nowe Czaple (gra Freedom F), Tomasz Stalarczyk, Sosnawiec (Memorka)

Konkurs Noworoczny firmy CD Projekt
Odp.: Obrazki z Colino 04 różnią się 16 szczegółami. Nagroda: kierownica: Dawid Traczykowski, Łódź.
Wszystkim Wam gratulujemy!

PRYWATA

Dawid W. - sorry, nie czuję tych klimatów.
orsenel_tandyn Bydgoszcz - proponuję zastosować staropolski sposób "pacnięcznica z buzi" (znajomi piękny kwiat?)
Kektipi - nie zawracaj mi głowy, jeśli czytasz dokładnie recenzje!
Mateusz G. Ostrowiec - daj spokój, jeszcze sporo wody w Wiśle upłynie, zanim PeCety będą z powodzeniem emulować next-genowe konsole. Aczkolwiek zerkam na "Szarny Strefy" - coś się dzieje.
Vavam, Dębowa Gorzyca - programów tekowych szukaj w Sieci, na własną rękę.
Mirek J. - dziękuję. Planuję "cztery beck" - cierpliwości...
Tomek - szczegółowych informacji poszukaj w Necie. Na pewno znajdziesz.
GIM, Buszniki Zdroj - gratulacje!
Ne_mo - idź się utnij.
PaTU, Kraków - trzymaj się, bo wkrótce Twój boost zrzyje nowy program telewizyjny o grach wideo o mianowicie "FAZA"!!!
Paweł Wrzeliew - na głupie pytania rzadko odpowiadam, ale... PS2.
Alex_yellow - nic z tego, na przyjaźnie trza sobie zasłużyć.

ZMIĘKCZACZ... A MOŻE ROZPUSZCZALNIK?

"Od stycznia 2003 mam PS2. Od tego czasu prawie cały czas gram. Mama cały czas narzekała, że to za dużo i mam braki w szkole. W końcu powiedziała, że mogę grać tylko w weekendy. To jest straszne. Mama jest nieugięta i do tego jeszcze mój młodszy brat (4 lata) narzeka. Dajcie mi jakiś sposób, aby mama zmiękła..."
Dominik, Stargard Szczeciński

Myszaq: Musisz poprosić w najbliższym sklepie o zmiękczacz do Mam (stoi zaraz obok zmiękczaczy do wody). Zaproponowałbym też rozpuszczalnik, ale pani kasjerka może krzywo na Ciebie patrzeć... Kiedyś raz próbowałem kupić to mi normalnie od tego czasu złośliwie bułki zawija w podwójne worki, żeby trudniej było wyciągnąć. Bratu powiedz, że jak w tym wieku narzeka, to co będzie po sześćdziesiątce?! Jeszcze zgredem (ghe, ghe!) zostanie... A Ty poczekaj na jakiś "długi weekend" i wtedy się odkujesz.

KOWALSKI

"[...] Cześć HIV! W swoim niezbyt długim wywodzie pragnąłbym poruszyć sprawę popularności, a raczej znikomej popularności konsol na rynku polskim. Jeśli porównamy stosunek PeCe : konsole, to może on nie napawać nas zbytnim optymizmem.

H: Powiem więcej, ten stosunek nie napawa optymizmem.

Czynników kształtujących taki obrót spraw jest kilka. Może zacznę od polskiej głupawej mentalności, wywodzącej się w prostej linii z poprzedniego ustroju. Przeciętny Kowalski całkowicie nie posiada swojego gustu ani własnego światopoglądu. Jego myślenie stanowi zlepek zdań wygłaszanych w telewizji przez ludzi typu Kuba 'Ja Wiem Lepiej' Wojewódzki. Dlatego przeciętnemu Kowalskiemu konsola nadal kojarzy się z targowicą, pegasusem i ogólnie zabawką dla dzieci. Natomiast PeCet to jest COŚ, COŚ czego nie umie za bardzo sklasyfikować, ale to nie jest zadna głupia zabaweczka dla dzieci. To jest w końcu COŚ. Bo przecież PeCet to nie tylko jest do gier, ale również (ponoć) do pracy. Ale należy powiedzieć prawdę. Ilu przeciętnych Kowalskich używa kompa do czegoś więcej niż do gier i DivX-ów? No cóż, bardzo znikomy odsetek "wychyla" się ponad to, co napisałem w poprzednim zdaniu.

H: Po pierwsze, to dobrze, że krążą po tym padole ludzie mający coś do powiedzenia. Przykład Kuby Wojewódzkiego jest o tyle interesujący, że ten pokraniec (w oczach wielu ludzi) jeździ Porsche, co oznacza mniej więcej tyle, że na kontrowersyjności też można się dorobić, zbudować kanerę. A że utrzymanie takiego bolidu kosztuje - cóż, nadal szokuje i wywołuje wymioty u co niektórych jednostek. Ja tam nic nie mam do kolesia, ba, podziwiam jego inteligencję i cięte nposty. Toż to mistrz ironii! Podsumowując, Polacy potrzebują autorytetów. Wracając do tematu, mała popularność konsol to przede wszystkim efekt braku reklamy. Jasne pojedyncze spoty to już coś, ale zdecydowanie za mało, aby konsole zapadły w świadomości społeczeństwa. Wchodzę w skórę Kowalskiego i... totalnie nie czaję, czym są konsole! A gdybym zobaczył kilka gier w akcji, naturalnie w ogólnodostępnym kanale TV (TVP1) - pewnie bym się zainteresował tematem.

Ja także osobiście spotkałem się z różnymi opiniami na swój temat, kiedy nabyłem Czarnulę. Że niby zdziecinniałem, że kompa sobie mogłem usprawnić (ke pesa?...) i że w ogóle cep ze mnie, bo tyle kasy wydać na 'gupią' konsolę, to już jest oznaka zidiocenia. A co najdziwniejsze, większość tych opinii nie pochodziła od moich opiekunów, a ludzi w moim wieku. Trzeba powiedzieć, że ludzie ci, którzy tak mnie "skrytykowali", są Jedynymi Prawdziwymi Graczami siepiącymi całe dni w **KanterStrajka** (bot Wałęsa rulez!) i inne nowoczesne, nowe gry w mega wypasionej rozdzałce, super teksturach przy których ponoć GT3 może się schować. Jakimś dziwnym trafem nikt nigdy nie wspomine o animacji, a raczej o tym co ma udawać tę animację w grach PieCowych. Nie będę tu wspominał o grywalności, klimacie i fabule, bo te trzy rzeczy są nader obce na rynku PieCowym. Ale co ja się tam znam (?), bo na ten przykład według takiego wspaniałego miesięcznika jakim niewątpliwie jest CD-Idiotion jestem lamerem, bo używam Linuksa.

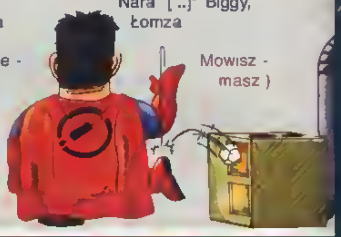
H: Z tym klimatem to różnie bywa, wiesz? PeCet dostaje coraz więcej portów hitów konsolowych, a niektóre są wręcz pisane pod PC, a konwertowane na konsole. Poza tym zawsze będę bronić pecета z uwagi na występujące często-gęsto doomowce i strategie (dla mnie liczą się tylko RTS-y), o jakich konsole mogą pomarzyć, brandzlując rano swe joypady pod kolderką.

Ale odetnijmy się od tematu "jakości" gier na pecety, bo nie o tym w sumie mowa. Wracając do głównego tematu, to muszę niestety stwierdzić, że większość Polaków dzięki swojemu zacofaniu i ksenofobii po prostu nie posiada gustu. Dla większości Polaków nie liczy się czy grają samochodem wyciosanym niczym pudełko z drewna czy ultra-realistyczną furą z GRAN TURISMO. Dla przeciętnego Kowalskiego gry służą temu, aby wyzyć się w jakimś FPS-ie na biednych botach, które dla nich staną się głupim szetem, Leszkiem M. czy kimś, kto im akurat zaszkodził. Krew się musi w końcu lać hektolitrami :) Wynika to także z tego powodu, że przeciętny Kowalski nie traktuje gier poważnie. Dla niego to tylko jakieś popierdółki. Trzeba w końcu zrozumieć, że gry stają się taką samą rozrywką, jak literatura czy kino. Jednak to za dużo jak na przeciętnego Kowalskiego.

H: Wg mnie bardziej pasuje stwierdzenie "jak się nie ma, co się lubi, to się lubi, co się ma". Poza sklep papierniczy, to zawsze jakieś kartony zostają. A mój ojciec? Tak, tak. Nie wiedząc wziął ten karton, zobaczył ze wystają z niego jakieś papiery, dorzucił jeszcze kilka, przygniótł i dał ciotce (+2 inne już wcześniej przygotowane), by nie marzła w zimna wieczory. Oczywiście ten był najmniejszy i poszedł z dymem pierwszy. Gdy rodzice uświadomili sobie, było już za późno. Do dziś słyszę jak kamerka strzela w ogniu... A może to płytka? Chlip, chlip. Los jest okrutny. Cóż. W marcu mam urodziny. Poczekam. Się ociąpi i nikt w piecach nie będzie palił. A tak bym już skakał przed kamerą, a na urodziny wziął np. matę. I to by było na tyle. Mozasz moim starym przyznać tytuł DEBILI MIESIĄCA. Nie obrazę się.
Nara [...]"
Biggy, Łomża

DEBIL(E) MIESIĄCA

"[...] Siamano. Święta, święta i po świętach. Dla mnie Święta skończyły się zanim się zaczęły. Dlaczego? Właśnie o tym chciałem Ci napisać (...) Na Gwiazdkę poprosiłem rodziców o zestaw EYE TOY. Mówiłem, że jak dobrze się rozejrzą, to i tanio mogą znaleźć. Ale w naszej mieścinie (Łomza) trudno jest znaleźć "TO" w przystępnej cenie. Podczas wycieczki do Warszawy moi rodzice odwiedzili kilka supermarketów. A tam to samo, co u nas. Wszędzie widnieje cena jak nie 280, to 250 zeta. Postanowiliśmy, że zamowię to sobie z Internetu. No i znalazłem tanio na Allegro. Cena: 159 zł + przesyłka. Spoko. No i zamówiłam. Po 2 dniach przesyłka doszła. Był to karton średnich rozmiarów (jak na buty), a w środku full porwanych papiarów i kamerka zapakowana w folię oraz płyta. Gdy wchodziłam do domu, matka akurat otwierała paczkę i na mój widok szybko schowała ją - do innych kartonów. Domyśliłem się o co chodzi, ale udawałem "o cio chodzi jakby?" i poszedłem do swojego pokoju. Matka szybko wrzuciła wszystko na dno kartonu, zasypała papierami i zostawiła w tej samej skrytce - z kartonami z papierem ksero. Chwilę później wrócił nic nie wiedzący ojciec i wysłał matkę do banku, aby opłaciła kilka rachunków. O 16.00, jak co dzień, przyszłe moja ciotka poplotkować z moją bebką i wziąć "papiery", by mieć na rozpał w piecu. A ze mamy



JAM JEST GRACZ

"[...] Cze HIV! Piszę w sprawie listu Sewaryna Sempowicza z ostatniego PE. Kolega napisał w nim, że nie lubi takich, co mówią że teraz gry na konsole NG są bez tego klimatu. On zbyt sztywno podchodzi do tego tematu i pisze, że tacy ludzie nie są prawdziwymi Graczami, a to jest nie prawda. Ja też sądzę, że dzisiejsze gry nie mają tego klimatu, co nie oznacza że nie jestem prawdziwym Graczem. Wręcz przeciwnie - jeśli ktoś by coś mówił na moją konsolę, to nie byłoby to najlepiej dla niego. A to, że wielu Graczy uważa, że dzisiejsze gry nie mają klimatu, myślę że bierze się z tego, że tym osobom przydałaby się dłuższa przerwa w graniu. Ale to nie wszystko - jak za parę lat wyjdzie nowa generacja konsol, wszyscy będą narzekać, że nowe gry nie mają tego klimatu co te z PS2. Człowiek musi pożyć bez czegoś, by uświadomić sobie, że to jest dla niego naprawdę bliskie. [...]"
Tumek, ???

Odnoszę wrażenie, że pomyliłeś redakcje, a i piszesz nie tyle o grach, co o uczuciach. Faktem jest, że porzucenie grania np. na miesiąc powoduje nagły przypływ chęci do ciorania (dowiedziona empirycznie), niemniej jednak nie sposób nie zgodzić się z faktem, że klimatycznych tytułów jest coraz mniej. Temat wałkowałem na łamach PE na wszelkie możliwe sposoby, więc nie chce mi się pisać o tym po raz n-ty. Co się tyczy gier na zbliżające się coraz większymi krokami nowa konsole, to ciężko powiedzieć, sprecyzować, czy czymś zaskoczą. Po pierwsze, jeśli "Next Next Gen" konsole nie zaoferują przełomu w dziedzinie generowania grafiki (polygony), to siłą rzeczy nie ma co liczyć na przełom. Bo niby co - ludki składające się średnio z miliona polygonów mają nam zapewnić więcej mocu? Tak zapewne zareagują jedynie leszcze, tani gadżeciarze nie mający pojęcia o feelingu. Jeśli jednak zostanie rozbudowana np. technologia Virtual Reality - można się spodziewać przełomu. Dlaczego? Bowiem nawet najprostsza gra będzie Graczowi sprawiać masę radochy. Wiele lat temu miałem do czynienia z taką zabawką - niby zwykły >>szit<<, a japa cieszyła mi się jak Jasiowi na piątkę z gegry. Ale koniec spekulacji, poczekamy, zobaczymy. Tymczasem miłe cieszę na widok EYE TOY.

LIST MIESIĄCA



LIST MAILOWY

"[] O, HIV! Milo mi ze Cię widzę Aaa, no fakt, nie przedstawiłem się OK , jestem listem Tak, listem, takim mailowym Urodziłem się w głowie pewnego Czytelnika który chyba nie miał co do roboty więc oto jestem!

H: No, nudzi się ludziom.

No może nie tyle ważne że jestem a o czym jestem, nieprawdaż? Eee w sumie i o tym, i o tamtym Po kolei Raz, to ze mój autor bardzo narzeka na Ciebie że opublikowałeś list niejakiego Andrzeja z Wrocławia ("PS2 szajs") Jak go przeczytał to z głupoty autora tamtego listu walnął łbem o biurko i jak za 70 lat, powiedzmy, przeczyta podobny list i sytuacja się powtórzy, to może stracić przytomność, i już nigdy nie będzie pisać moich braci Tak, ja też uważam, że tacy ludzie są niebezpieczni dla społeczeństwa Wiesz, jestem morskim listem, więc nie będę wypisywał wszystkich epitetów z łacińskiego mojego autora, gdyż byłoby to co najmniej niecenzuralne Ale kiedy ochłonął zacząłem nabierać sensu Bo wyobraź sobie, że wpisał w moją treść jedno z ciekawych przysłów "Gdy się człowiek spieszy, to się diabeł cieszy" I "ze ma palent się z czego cieszyć, e producenci gier chyba sprawiają mu najwięcej radochy" Na początku myślałem, że to tylko bełkot pijanego autora listu (a sporo ich ostatnio) ale potem zaczął ciekawie uzasadniać (i trochę smucić) "Ech Zastanawia mnie fakt skąd u nich ten pośpiech A dotyczy on głównie wypuszczania sequeli Kiedyś na "następną część" czekało się dość długo, apetyt rósł w miarę czekania (choć o dziwo, tak dużo się o owym wyczekiwaniu nie mówiło), a potem dostawało się zarąbistą kontynuację i grając, po cichu wyczekiwało się na następcę A dziś? Jedna część, zaraz po niej następna. Ledwo co pierwszą skończyłeś, zaczynasz drugą. Co z tego, że większych zmian nie ma, parę bajerów, nowe levele Może zaryzykujemy i zmienimy klimat? A co tam! I tak się sprzeda A, mało mamy kasy Więc zerwijmy z wieloletnimi tradycjami firmy i wypuśćmy sequela sequela. A co!" Bardzo tego nie lubię - kiedy autor popada w emocje, ale czytajmy dalej "A może jednak jest w tym jakaś zasada? Może rzeczywiście im szybciej, tym lepiej? Bo popatrzmy. Coraz trudniej dziś o udany sequel Czekamy dość długo apetyt zgodnie z jego prawami rośnie wraz z oczekiwaniem I nagle bum! Gra wychodzi po wielu latach - i co? Nadzieja naszego oczekiwania przerosła dziełło twórców gry I klapa. A tak? Świeże emocje z poprzedniej części działają na korzyść drugiej jak nie wyjdzie to wypuszczą następną, może się uda, a kasy będzie więcej" I w sumie choć jestem tylko mailowym listem, zal mi się robi tych Graczy, którzy jak zawsze stoją posrodku niecnych działań ich bogów - producentów Ale ja jeszcze się nie kończę "Paranoiczne wręcz, problem ten nie dotyka pewnych starych firm, o których mało kto nawet słyszał (np Bethesda) Tworzą ona sequele, które stają się sławne, uderzają nagle i wtedy dopiero przypomina się fakt że istniały chyba części poprzednie I jeszcze bardziej paranoicznie, problem ten nie dotyka raz - pierwszych gier na nową platformę, dwa - kwiej części exclusive'ów na NINTENDO Może to wyjaśnia dlaczego tak mało ex'ów na GC? Coś w tym jest Oczywiście jest wiele wyjątków od reguły pośpiechu, tak jak niezbadane są wyroki boskie ale fakt odnotowanie ze robi się coraz gorzej, warty jest wspomnienia i (bezosłowego) nagłośnienia" Cóż dodać? Mój autor chyba miał jakiegoś doła, żadnej śmiesznej wypowiedzi tylko poważny ton Ale chyba rzeczywiście, jak napisał- coś w tym jest I tak na mój koniec "Może kiedyś wiecznie biegnący przed siebie z bronią w rękach producenci gier zatrzymają się na chwilkę by odpocząć, zdobyć czas aby dojrzać cel tej szaleńczej gonitwy, której poświęcają swe cenne również dla innych życie, by w biegu umrzeć nie rozumiejąc nawet jego powodu" Coż Smętny się przez to zrobiłem, ale co tam Mam jednak nadzieję, ze nowy rok przyniesie zmiany, na lepsze oczywiście () W imieniu moim i innych listow szczere pozdrowienia dla całej Redakcji PSX EXTREME! Narka! []" List mailowy od Mendrka (Karol Mondry z Mysłowic)

Liście mailowy od Mendrka, zasłużyłeś na nagrodę głównie dlatego, że w swojej karierze w łamach PE nie spotkałem się z tak zuchwały Listem, który postanowił napisać się sam, wyrażając opinie, jakie chodzą po głowie jego autora. Trochę zamieszałem, podobnie jak Ty. I masz szczęście, zes taki nowoczesny, ty w formie elektronicznej, bowiem gdybyś ne papierze mnie nawiedził, to... sam dobrze wiesz.

ŻYLAKI

"[] Pewnego genialnego dnia jechałem z kolegą do szkoły Obaj czytaliśmy PSX EXTREME #75, gdy nagle wpadła do autobusu jakaś stara babcia Było dużo miejsc wolnych, więc mogła sobie usiąść gdzieś, ale nie kuźwa, musiała usiąść tam, gdzie mój kolega (była tak gruba, że zanim by się obróciła, miałaby urodziny) No i zaczęło się
- Daj mi to miejsce, synku, bo muszę usiąść Kolega popatrzył dziwnym wzrokiem i odparł - Gazetę czytam, e poza tym są inne miejsca Ona na to - Masz mnie wpuścić Kolega znowu się popatrzył i zapytał - A ma peni żylaki? - No, mam A on na to - A ja nie chcę miać! W końcu kobieta sobie poszła, e my dokończyliśmy lekturę pisma []"

Petryk i Damien, Werszawa

Hm za treśc rieklam i zachowanie Czytelników wychowanych na swej piersi, Redakcja PSX EXTREME nie odpowiada)

ŚCIERA - TY LENIU!

"Przeglądając ostatni PE zauważyłem jedną rzecz. Chodzi tutaj o wkład pracy jaką każdy z Was wkłada przy tworzeniu tegoż czasopisma W ostatnim PE znalazło się 7 Hiva recek i 6 recek Myszaqa () Niektórzy w PE zapierniczają jak dzikie woły, a co niektórzy się obijają Chodzi mi tu o Ścierę Kolo pojawia się we wstępniaku i HydeParku i czasami jeszcze nawije ile on to nie grał i co z tego? W trzech ostatnich numerach nie znalazłem ani jednej recki w jego wydaniu Może mi tu zarzucisz że wcale Wam to nie przeszkadza bo kochacie grać i rodić recki, ale czy aby za dużo nie bierzecie na swoje bary? () Według mnie dajecie się wykorzystywać jak 10-olatki biegające do sklepu po fajki starszym kumplom "

Rafał, Katowica

Myszaq Odpowiem ja, bo tak i już! Oczywiście że co miesiąc to my robimy cały PE a Ścierze to się nawet konsoli nie chce włączać (ma od tego Playmana i ekipę) Układ graficzny, końcepcja magazynu, kolejne strony oczywiście tworzą się same Nie wspomnę już o tym, że wszyscy zgradzi grzecznie planują sobie pracę układają odpowiadające drukarni terminy, organizują gry i razem pomagają Kakemu odrestaurować komputer po satnej ewani z gatunku "leciał bocian, wierzby zaszumiały i padł mi HD" Ostatnio nawet ni z tego ni z owego sam zaczął się składać PORADNIK EXTREME Ściera ma labę a my dajemy się robić jak młode pelikany (może niebawem teksty też same zaczną się pisać?) Taaak [S nie wiem czy gość wyczai ironię]

NIEOCZEKIWANA ZAMIANA MIEJSC

"Mam tylko jedną sprawę więc do rzeczy Może Ściera pogadałby z Gulashem i na mleche zamieniłby Hive miejscami z Bananem Wiecie Hiv w N+, a Banan w PE Podobny list wysłelem do redakcji N+ "

Grzesio, Choszczno

Myszaq Za swojej strony mogę tylko gorąco zaproponować zamianę mojej osoby na kogoś z redakcji co bardziej poczytnego magazynu o gołych babach Może być dłużej niz na miesiąc I pytajcie co mój zmiennik robiłby w PE Podobny list wysłelem do premiera i serwisu RTV

tym czy każdy kto sięga po grę wideo, musi być skończonym, zacietrzewionym fanem tego typu rozrywki? Ja osobiście podziwiam ziomków którzy szarpią po pracy z dzieciakami Niby amatorako, z przypadku, dla "miłego spędzenia czasu z beniaminkiem", a jednak grają. Jasne, prawdziwy Gracz podchodzi do tego z sercem ale to zupełnie różne kwestie W przypadku gier konsolowych sprawę jest rozwiązana - będziemy wspólnie siedzieć przed jednym TV walcząc na Split Screenie (a na PC pogrywać w sieci) Wrzuć zatem na luz, bo o ile dla Graczy ich hobby jest równie ważne co np film tak np dla filatelistów orgazmem jest nowy znaczek z Kambodzy z wizerunkiem małpki pstrokatej zielonopyszczkowatej (???) o nominale 49 curitów (hm?)

Ale ja tu o Kowelskim, e przecież trzeba coś naskrobać o Wielkich Madefakerskich Graczech Komputerowych, którzy "zewsze wiedzą lepiej". Otóż przeciętny taki "grecz" łyka tytuły hurtowo, lecz jednak z rzadka którąś z tych gier ukończy A czy widzieliście jakichś komputerowych graczy przechodzących deny tytuł więcej niż jeden raz? Bo je jakoś nie

H Rozglądaj się uważnie, bo prawdopodobnie masz klapki na oczach Osobiście znam człowieka, który namiętnie szarpie już przeszło 10 lat w pewien amigowy tytuł Hm, ciekawostką jest ze jeszcze go nie ukończył Ba, na razie się na to nie zanosi, hłehłe! Nieco ironizuję, ale przesadzasz, przyjacielu, przesadzasz.

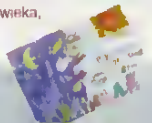
Wynika to także z faktu rozpowszechnionego piractwa na tym rynku (idziemy z twerdzielem do kumpla i już mamy multum gierek) Jeśli ktoś me za dużo, to mu się przeważnie w głowie przewraca. Dlatego gry dla niego nie są niczym szczególnym. Musi więc je łykać tonami Nie dotyczy to jedynie rynku PieCowego, konsolowy nie ma się również czym poszczycić

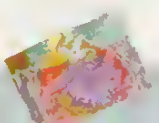
H No właśnie Coraz więcej 10-latków posiada na chatach nagrywarki totez w wolnych chwilach (między podwieczorkiem a wieczorynką) wypalają płyty aby później się w nich przewracać i szczycić, iż posiadają ich najwięcej A jak przychodzą kumple wymieniają się całymi rakiamowkami (jest młodzieżowo,)

Tym niezbyt miłym akcentem kończę i mam nadzieję że nie dostanę "Debila Miesiąca", e ten list nie spełni funkcji podpałki lub innej mniej smacznej funkcji wycierniczo-czyszczącej pewnej części ciała, gdzie plecy tracą swą szlachetną postać []"

Damian L , Ostrowiec Św

A ja na podsumowanie rypnę krótko świat się kończy







Ten Poradnik musisz mieć...



OPISY:
- **Beyond Good & Evil**
- **Brokan Sword: SD**
- **Castlavania: Lol**
- **Final Fantasy X-2**
- **Gladius**
- **Mario & Luigi: Superstar Saga**
- **Prince of Paraia: SoT**
- **Ratchet & Clank 2**
- **Tony Hawk'a Underground**
- **True Crima Streets of LA**

PONADTO!

Dwa wspaniałe materiały bonusowe!



ENCYKLOPEDIA GIER NA PS2 - 750 tytułów na 10 stronach. Tu znajdziesz wszystkie informacje o każdej grze (opis gatunkowy, daty wydania, akcesoria do gry, liczbę graczy, nośnik, wielkość save, tipsy, oceny: nasze i zachodnich serwisów). Niezbędnik!



VADEMECUM KONSOLOMANIAKA Opis prawie 30 konsol, starych i nowych, które można kupić w naszym kraju. Ceny, komentarze, porady, opisy, zdjęcia, dane techniczne...

A TAKŻE

Gangsterka w wielkim mieście, RETROspekcje - Świat wg Segi, Przegląd gier Rally (multiplatformowy), Formuła 1 w wydaniu PlayStation , Super Liga, Przegląd ocen internetowych, GamePark #1 - recenzje czytelników, Złap Kontekt, Poradnie (listy), Ale jeje! (Kącik Szperacze i Bugi), TIPS & TRICKS, Komika.

Ściera, po skończeniu tego numeru stwierdził: "To najlepszy Poradnik, jaki udało nam się do tej pory stworzyć. Jeśli Czytelnika nie zainteresują opisy, to jako posiadacz konsoli, nie powinien być obojętny na zamieszczone tu felietony, oraz materiały o chemikterze encyklopedycznym."

Listy - skrzynka



GORĄCA PANI

"[...] Cześć HIV. Jestem sobie w pracy (fotograf), do zakładu weszła pewna kobieta (ok. 40 lat), której później zrobiłem zdjęcie. Pyta mnie, czy można kupić u nas gry na GBA. Trochę mnie zatkało, przecież to zakład foto, więc jej mówię: "Pani, w naszym 'pięknym' mieście Wągrowcu nigdzie nie można kupić gier. Trzeba jechać do Poznania. Lecz mam na to radę, pokażę pani PSX EXTREME". Ona pyta, co to jest. "To najlepsze pismo o tematyce konsolowej". Pokazałem jej kącik poświęcony GBA i powiedziałem, że można zamawiać gry. Prawie mnie zgwałciła z radości, spytała o cenę, jeszcze raz o nazwę i pobiegła do kiosku. (...) Pozdro dla całej zg(Red.)akcji od HuDeGo [...]"

Robert, Wągrowiec

Powiadasz, za rzeczona pani prawie Cię zgwałciła? Hm, wystąp do szefa o podwyżkę, bo z założenia "zawody o podwyższonym stopniu ryzyka" są lepiej płatne.)

ALTERNATYWA

"[...] Cze HiV!!! Przygotuj się psychicznie i narwowo, bo mam zamiar napisać kilka durnych wywodów. Otóż z nudów zacząłem się zastanawiać nad różnymi dziwnymi rzeczami i doszedłem do wniosku, że gry to świetna alternatywa (odkrywcze nie?). Gram już 10 lat w gry i jestem z tego bardzo dumny. Moi koledzy, którzy byli pseudo-fanami gier (jedna lub dwie gry i nara) mówią, że to niepoważne, zeby w takim wieku grać, bo to dziecinne. Według nich lepszym sposobem na spędzanie czasu jest trawa i inne ciekawe używki. Ale ja patrzę na to z zupełnie innej perspektywy, przeciez gry potrafią być "dojrzałe"

(niezapomniany FINAL 7). Nie twierdzę, za imprezy i tym podobna są złe, a wręcz przeciwnie - są ekstra, ale gry też potrafią świetnie zająć czas, dlatego uważam je za świetną alternatywę. Kiedy kumple idą jak zwykle na osiedlową ławkę, żeby ponarzekać, ja w tym momencie wolę sobie zostać z moją ukochaną konsolką i pograć w ulubione gierki. Nie jestem gościem, który siedzi 24 godz. na dobę przed konsolą, ale lubię pograć. Apeluję do wszystkich, aby zamiast np. iść dać komuś w mordę albo straszyć dzieci z okolicy, włączyli swoją starą, zakurzoną konsolkę i pociupali w różne szpile (...). Pozdro dla Redakcji! [...]"

Szczepan, Kraków

Oczywiście podpisujemy się pod apelem wszystkimi joypadami i innymi kontrolerami.

NO I SIĘ WYDAŁO!

"Eloi Kumpel mieszka zagranicą (Dortmund) i mi powiedział, że tam u nich wychodzi takie pismo o konsolach jak wasze, tylko że oni byli wcześniej. To pismo też ma recenzje i takie kolory jak wy. (...) Kumpel mówi, że polskie gazety to szajs i wszystko przedrukowują z zachodnich."

Woreq, Poznań

Myszaq. No to leżymy. Przez siedem lat robiliśmy kolorowe ksero tamtego magazynu (nazwy jakoś tajemniczy kumpel zapomniał podać) i opychaliśmy w kioskach. Trzeba będzie zmienić taktykę. A swoją drogą zastanawia mnie jaką oni mają technologię, że "to pismo ma takie kolory jak my". Przecież Ściera potrafi przybrać kolor bliżej nieokreślony, szczególnie w okolicach "końcówki". (...) A mi kumpel powiedział, że Cię zna i (tu cytat): "niech mi jemiot lepiej siano odda, bo go ścignę".

DO STARUCHY

"[...] Witaj... Właściwie to nie do Ciebie piszę, HIV, jecz do Staruchy. (...) Słuchaj, Starucho, nie wiem czemu, ale już sobie pewną publiczność znajdujesz... Słuchaj, mam 11-letniego brata. Hhhhhhhmmmmm... ekhem... No, a koniec tego listu pewnnie znać... Proszę o odpowiedź mailowo lub na ramach pisma, ok? [...]"

GRACZyk, e-mail

"Na ramach pisma", powiedasz? Pomyślimy.

POLITYKA SONY

"[...] Witaj Pierdzący Oszołomie (Twoja stara ksywka coraz rzadziej ukazuje się na łamach PE:)! Zanim przejdę do meritum, krótko się przedstawię, bo dawno do Ciebie nic nie pisałem... Jestem jeszcze młodym szczylem, niebawem skończę 17. rok życia, PE czytam od #17. Jako że moje osobowość jeszcze się kształtuje, często miesza mi się w głowie, przez co ciągle zmieniam swoje poglądy - także na tematy związane z grami... Piszę do Ciebie, bo swoim dotychczasowym dorobkiem z jakim się zapoznałem - czyli teksty w PE - budzisz we mnie respekt i szacunek. Wierzę, że wniesiesz coś świeżego do mojego aktualnego poglądu na temat firmy Sony.

H. Hm, nie wierzę, na pewno coś ode mnie chcesz.)

Wytłumacz mi, szanowny redaktorze, sens zagmatwanej polityki tej popierdo... (ops, perdoni), tej dziwnej firmy - SONY. Do rzeczy: Jeszcze jakiś czas temu dochody z przemysłu gier wideo stanowiły 30% obrotów całej firmy (przynajmniej tak słyszałem, nie wiem jak to jest teraz)

H. Można przyjąć, że stosunek procentowy nie uległ zmianie (to moje subiektywna odczucie)

Wszystko to za sprawą rewelacyjnego systemu PlayStation... ale czas nieubłaganie szedł do przodu i PSX się zestarzał. Trzeba było wymyślić coś nowego... hmmm, może PlayStation 2!?

H. Powstanie Czamull było konsekwencją rozwoju, a nie typowo marketingowym posunięciem. W chwili gdy PS2 weszła na rynek, PSone była na tyle przestarzała technologicznie, że nie była w stanie konkurować z pecetami (grafika oferowana przez rzeczoną konsolę to "piksele jak bochny chleba") - a przeto przypadkowych klientów najprościej zwerbować z pomocą wywołującej oczopląs grafy właśnie.

Tak, iście genialny plan. Jest rok 2000. Dobry rok, żeby wypuścić konsolę (2000 dobrze się kojarzy). Sytuacja na rynku wymarzona. NINTENDO prawie nie istnieje, tylko tan piep***ny Dreamcast od SEGI... Ale on się nie liczy, bo ma o połowę słabsze parametry. Kurde, w tym momencie SONY miało wszystko, co jest potrzebne do sukcesu i wydało PS2. Ludzie się rzucili (cena była wysoka, ale chyba nie dla Japończyków:). Przyszedł także czas na Europę. Wygórowana cena nie odstraszyła naszych sąsiadów (bo nas akurat odstraszyła, i to skutecznie!!;).

H. Myślałem, że ta kwestia została wyjaśniona... ale powtórzę: launchowa cena Czamull w Polsce była niezgodne z "prawem"! A wyśpiewana różnica... hm, zgeduję - lądowała w prywatnych kieszeniach, choć tego akurat nikomu oficjalnie nie udowodniono (przynajmniej nic mi o tym nie wiadomo).

Wszyscy zadowoleni, za moją "sonkę dwójka", tylko że jakoś gier mało. No, kurde, przecież po roku od premiery nie było w co grać. Gier mało, a dobrych gier... nie widać. Jeno jakieś zapowiedzi (MGS2 wymiata, chyba za 2 lata czekania,). Tak się okazało, że sporo ludu wolało w tym momencie "dnma", bo tańszy był i ciekawsze gry oferował... Ale dla SONY to nic... i tak ma za sobą gigantyczne grono zagorzałych fanatyków i szowinistów. Aż tu nagle NINTENDO i MICROSOFT coś kombinują. Xbox, GameCube??? Co to za beznadziejne nazwy? Nie tym się będzie dało grać? Tymczasem na PS2 wyszło parę niezłych gierek, coraz więcej osób ją kupowało, ale sporo wciąż się wahało - ta cena? Może zaczekamy, aż SONY "obtani", bo przecież konkurencja będzie, nie? No, a konkurencja nie próżnuje... SONY musiało wdać się w konsolową wojnę... a miało być tak pięknie. Coraz więcej Sonomaniaków zaczynało wątpić i przechodzili oni na złą stronę mocy:). X i GeCek pokazały na co je stać, jako tako się rozkręciły i sytuacja przybrała nieoczekiwanych skutków. SONY co prawda wciąż ma przewagę nad kiocem i tosterem, ale nie tak miało być...

H. A jak miało być?

No dobra, ale "o so chosi jagby?", czyli po co ja akurat o tym? Ano, ja też przeszedłem drogę podobną do wcześniej opisanej. Kiedyś liczył się tylko PSX i SONY. Nie mogłem się doczekać premiery PS2, ale cena szybko ostudziła mój zapał. Potem czekałem, miałem jeszcze PSX'a, a w tzw. międzyczasie zaopatrzyłem się w GBA. Wyszło w końcu sporo fajnych gierek na PS2 i stwierdziłem, że muszę ją mieć. Ale... zaczekam - pomyślałem, bo kasy nie miałem, a wejście na rynek GC i X-a zapowiadało obniżki... W końcu nowe Next Geny ujrzały światło dzienne i zwróciły na siebie uwagę całego konsolowego świata (i okazało się, że były lepsze - choć może nie tak wiele). Ostatecznie po 5 latach miłości do PSX'a ołałem SONY i kupiłem GameCube'a. Piszę o tym, bo wiem, że wielu Graczy przeszło podobną do mnie "tułaczkę"...

H. Wg mnie wielu Graczy tak naprawdę nie wie, czego chce. Skończenie głupim rozumowaniem wydaje mi się następujące: "kocham PSX'a, pokocham PS2". Sorry, no bonus.

Ankieta na forum

"Gry muzyczne" - co o nich sądzisz?

HIV: W poprzednim miesiącu, na łamach Forum PSX EXTREME założyłem temat: "Gry muzyczne - co o nich sądzisz (z nociekiem na OANCE OANCE REVOLUTION)?". Potencjalnych ankietowanych poprosiłem, aby rozwinęli temat: Pozycje "muzyczno-rytmiczne" dają Ci mega radochy? Czy ekacząc po macie do DANCE OANCE REVOLUTION mesz ne uetach szeroki uśmiech? Co sądzisz o wszelkich kontrolerach do tego typu gier (np. gitare do GUITAR FREAKS)? (...) Zapreszam Was do zapoznanie się z wybranymi opiniami członków Forum, bez zbędnych komentarzy. Zainteresowanych przepraszam za kosmetyczne poprawki orsz cięcia wypowiedzi - taki zabieg był konieczny z przyczyn obiektywnych. No i dziękuję - wiecie za co!

"[...] Gry muzyczna? Spoko. Musi to być rozbudowany tytuł, wydany koniecznie na płycie DVD (albo i kilku). Może nawet powinien posiadać możliwość ściągania z Sieci nowych utworów, lub tak jak w ViB RIBBON na PSX a przyjmować zewnętrzne płyty CD z muzyką. Na cudaczne kontrolery lecą chyba tylko Japońce - oni lubią takie zabawki. Ale takie rzeczy jak perkusyjka, gitarka itp. muszą dodawać miodności tytułowi. [...]"

Burzasty, Brwinów

"[...] Wg mnie możliwość napocenia się wraz ze znajomymi nad jakimś szpilem tanecznym, to to, co tygryski lubią najlepiej. Dzięki grom tego rodzaju mamy okazję naprawdę się wyzyć fizycznie. Koniec z opcjami, kiedy po jakiejś przegranej rundzie w TEKKENa tłuczesz kumpla padem po facjecie. [...]"

Ton, Końskie

"[...] Sądzę, iż wszelkiego rodzaju gry muzyczne to świetny sposób na rozluźnienie. Te kilkanaście/kilkadziesiąt minutek/godzin spędzonych na macie, czy też z gitarką bądź marakasami w dłoniach, najlepiej w gronie kumpli, ostro komentujących Twe ruchy, jest po prostu czymś pięknym. [...]"

Mescik, Ruda Śląska

"[...] Niestety nie miałem okazji zapoznać się z żadną z gier muzycznych, ani też powywijać swoimi platfusami po macie - ograniczone towarzystwo konsolowe, które nie dysponuje finansami potrzebnymi na zakup osprzętu do gry w DDR (gra na padzie mija się z celem, znam to z PARRAPPA THE RAPPER). Chętnie jednak bym się z "matą" poznał osobiście i poskakał trochę, bo od siedzenie przy konsoli i grzania browców z ziomusiami wykształcił mi się potwomy mięsień piwny, a jak wiadomo ruch to zdrowie. [...]"

Wujaszek JJ, Wrocław

"[...] Fajnie jest poskakać po macie patrząc na TV. Szczególnie jak mieszka się na dużym osiedlu i ma się okna otwarte - sąsiedzi mogą zaobserwować ciekawe zjawisko. [...]"

Mati, Katowice

"[...] Początkowo frajda jest niezłemska, ale potem robi się nudnawo. Jak kupiłem matę, to po pierwszym dniu miałem w nogach tyle kwasu mlekowego, że starczyłoby na cały pułk wojska po nocnych ćwiczeniach. Z czasem okazało się jednak, że gry muzyczne to raczej przelotny flirt niż poważny związek. A mata leży gdzieś w szafie marząc o tym, żebym ją znowu zdeptał. [...]"

Ozi, Mordor

"[...] Posiadam DDR z matą i nie z byle powodu. gry muzyczne rządzą! Nie ma to jak poszaleć z kumplami, bądź samemu w rytm muzyki disco. Później zostaje ci tylko wytarcie spoconego czoła, wypicia coli (bądź piwa) i dalsze szaleństwo do białego rana. Kocham tą gry. [...]"

Red, Lębork

"[...] Dla mnie gry muzyczne to jak dotąd czarna magia. Raz pożyczyłem od kolegi matę i którąś z DDR sprobowałem swoich sił, lecz nogi plątały mi się niczym język panu Lepperowi podczas obrad sejmu. To nie dla mnie, a do tego z puszki się wylewa przy takim skakaniu. [...]"

TekA, Wrocław

"[...] Pamiętam jak dziś dzień w którym zakupiłem DDR razem z matą. Szpilałam razem z fumflem aż do rana (co nadal niekiedy mi się zdarza). DDR razem z matą to combo nie do pobicia, no może z wyjątkiem SAMBA DE AMIGO z marakasami. [...]"

???, ???

"[...] Gry muzyczne kojarzą mi się jednoznacznie z produkcjami typu PARRAPA THE RAPPER, w którą zagrywałem się na początku mojej przygody z PSX'em. Do innych produkcji z tego gatunku, jak DDR, jestem nastawiony bardzo optymistycznie. Gry take przynoszą kupę radochy, szczególnie na jakichś domowych imprezach czy tumiejach. Można zauważyć, że prawie wszystkie gry z różnorakimi sterownikami (SAMBA DE AMIGO czy GUITAR FREAKS) niosą ze sobą fantastyczną zabawę i niezłe... jaja", gdy nasz kolega wygina się skoncentrowany przed telewizorem. [...]"

Łukasz Rogowski, Warszawa

"[...] Nie podzielam zdania większości. Gry muzyczne są denne i głupia w ogóle nie mam z nich żadnej zabawy, rozrywki. Od dawna stanowią dla mnie zupełnie zbyteczny rodzaj gier i niezwykle denerwujące jest, gdy takie sr***e w banie dostają wyższe oceny od prawdziwych, świetnych gier. [...]"

Ogór, Łódź

NIEUSTAJĄCY KONKURS NA NAJŁADNIEJSZĄ KOPERTĘ



▲ Michał Broniszewski, Konin

Nie wiem jak mi się udało Was zdopingować do takiej aktywności, ale cieszę się z tego niezmiernie Gdy listonoszka podaje mi plik kopert jestem z Was dumny A ze poziom jest raczej przeciętny to zrzucam na barki słabej jakości kredek, hlehte Wasze prace jak zwykle rozsiałem tu i owdzie, a listę autorów wrzuciłem drobnym maczkiem Wybeczcie [S]

Wiesz, co mnie wkurza, szanowny redaktorze? SONY mając tak ogromny potencjał w 2000 r. olało nas - Graczy - i poszło na łatwiznę Zamiast "uczciwie" zdobyć klientelę wypięło się do nas swoim obleśnym komercyjnym zadem!

H Hm nie bardzo czaję

Nie oszukujmy się GC i X to lepsze konsole, choć fakt, że mają trochę mniejszy arsenał gier, ale ludzie i tak wolą PS2, bo pamiętają o PSX ie i nie wmowisz mi, ze na PS2 są lepsze gry, bo po ZELDZIE i METROIDzie Ci nie uwierzę

H Może i nie poza tym nie chcę Ci nic wmawiać, ale dla Grecza, któremu zwisają wymienione przez Ciebie gry, GaCek pozostaje obojętny Przykład z życia wzięty jeśli ktoś jest totalnie szajbniętym fanem bijstyk 3D to No jaką konsolę posiada? GaCka? Ehehehehe! Albo maniak wyścigów - co GaCek? Nie, PS2!

Nawet teraz jak jakiś mój niezorientowany w branży kumpel poczyta PE, to mówi, że by sobie kupił GC albo X-a, tylko ze nie miałby szmalcu na gry (szczególnie jak podłożę mu PE#69.) Ba, nawet moi znajomi - zagorzali fanatycy PS2 - myślą poważnie o kupnie drugiego Next Gena (szczególnie jak czytają PE#69)

H Świetnie tak trzymać! Je tez propaguję ideę "multiplatformowości" - jeśli Cię stać, łykaj wszystkie konsole!

Niestety, SONY bezwzględnie wykorzystało ludzką naiwność głupotę ślepotę i przywiązanie a przede wszystkim uczucie graczy-(!

H Tak, a firmy produkujące gustowne kreszowa dresy tez nas wykorzystują wrzucając na rynek nowe kolekcje I piekarze tez postępują nie fair - codziennie trza kupić bochenek.

Nie wiem, czy moje rozumowanie nie mije się z prawdą i czy nie jest w jakiś sposób subiektywne (teraz w końcu jestem Nintendowcem) A kiedyś zlewałem z komiksów w PE z flakami Meriene na wierzchu). Mam nadzieję drogi redaktorze, że rzucisz na moją wypowiedz jakiś promyk światła i udowodnisz mi, ze się mylę i czegoś tu nie rozumiem

H Nawet nie próbuję Cię przekonać raczej skonfrontowałem swoje poglądy z Twoimi ot co

A co do PS2, to i tak ją kupię w przyszłym roku, trochę przed ukazaniem się PS3 i X2, z prostego powodu nie będę miał w co grać na GC, a na Next Next Gena nie będę miał kasiory Tym optymistycznym akcentem kończę swoje wypociny Dzięki ze wytrwałeś ze mną do końca [...]" Foorman, Andrespol

Należy się "piątal" plus VAT

SIOSTRA BEATA

"Pamiętam jak w IV klasie podstawowki wraz z kilkoma kumplami wyrywelśmy się z rekolekcji by na Dworcu Centralnym zasmakować MORTAL KOMBAT Podchodziliśmy do siostry i rzucaliśmy tekst. "Siostro Beato mozemy iść się wysikać bo pilśmy oranzadę tuz przed kościołem?" Ładowaliśmy się w tramwaj i pomykeliśmy na dworzec " Diego, Szczecin

Myszaq A mogliscie mieć tak niezapomniane przezyca z siostrą Beatką No coz wybraliście gry, zataczających się meneli i niknący w dali glos pani z okienka "pociąg z godziny 13 odjedzie planowo o 21 05" Szacunek Grunt to trzymać się swoich postanowień

HOMO INTERNETUS

"[...] Sieme HIV! Parę numerasów temu znalazlem i przeczytałem o tym, co ludzie twierdzą o "ewolucji konsol" Zabrałbym głos w tym temacie ale 1> Wasze forum jest śjakieś zakręcone jak świński ogon 2> zjarał mnie się procek (nie walcie w Athlona z pięści, bo na pewno nie wyjdzie mu to ne dobre.) Takie były moje początki związane z PeCetami, lecz teraz juz znam się ne tym zdecydowanie więcej Obecnie mam cienkiego juz dzisiej PleCe - nadaje się tylko do Netu, a do gier mam oczywiście PS2

H "Oczywiście" - brzmi to pięknie, zdecydowanie)

Wydaje się mnie, ze ewolucja konsol idzie w łatalnym kierunku Czemu? Ponieważ niedługo niczym nie będą różnić się od PieCa! Otrzymamy konsolo-przeglądarkę internetową z lodówką, tosterem i maszynką do robienia lodów (bez skojarzeń) Osobiście uważam, jestem pewien że Multiplayer to przyszłość Sam od tygodnia gram w QUAKE 3 na PC Q3 którym rzygałem e teraz gram w nieskończoność! Gra z homo sapiens się NIE NUDZI!

H Tak tak szczególnie interesująca jest zabawa z **homo internetus**

Niedługo ukażą się PS3, Xbox 2 Jestem pewien, ze za parę lat powstanie machina na której gry będą wyglądały jak rzeczywiste (HIV ???) I dla gier nie będzie już potrzeby robienia lepszych sprzętów

H Optymista, niepoprawny

Pozdro dla Czytelników, e zwłaszcza dla damskiej części (szukam dziewojki nie będę ukrywał)! [...]" Scorpix, e-mail

Powtórzę optymista niepoprawny Ehehehehehe!

CZUBKI

"[...] Sieme czubki Jak zdrówko? Chciałem do Was napisać w sprawie Greczy (HIV ???) Wielu z Was przeszło dzieslątki orgazmów w wielu grech, jednak irytują mnie "hundmani", którzy katują bo muszą Je grałem w VAGRANTa wiele razy Czemu? Bo mi się zarąbiście podobał Jest jednak wielu barowych leszczy, którzy przechodzą gry, bo a) są sławne b) przeszli je koledzy, c) zeby mleć je z głowy Chodzi mi o to, zeby czerpać z nich przyjemność, a nie grać "bo muszę", tylko "bo chcę". Mam nadzieję, ze mnie rozumiesz Liczę ze dostanę za ten list wszystkie Next Geny oraz roczną prenumeratę gazety o komputerach Nara [...]" Paweł, ???

Nara czubku

CYK CYK DYNIA ŁOKIEĆ

"[...] Jak masz jakieś kłopoty ze Scierą, to zawołaj Kosa weźcie go we dwóch CYK CYK DYNIA ŁOKIEĆ i po sprawie) (...) Jeśli podczas czytania tego listu nawinie Ci się gdzieś Kali, to sprzedaj mu karczycho ode mnie) Z pozdrowieniami oczywiście,) No, to nareczka [...]" Jerzyn, ???

Obawiam się ze mijałoby się to z celem, gdyż musiałbym non stop zapodawać takiego combosa "gupiemu", aż do znudzenia Bo on jest odporny na wiedzę i trudny do zaje****e łopatą (...) Karczycho sprzedane, nie tylko od Ciebie [Ś eno tak nie można!]

OŚWIECONY

"[...] Na wstępie gorąco pozdrawiam całą ekipę PSX EXTREME Prowadzicie wypaśne czasopismo o konsolach i w ogóle Niestety, w tym całym prawie idealnym czasopiśmie jest jedno rzecz, które mnie momentami irytuje Chodzi mianowicie o to, w jaki sposób recenzujecie gry średnie lub tandetne Ja rozumiem, że czasem wychodzą na rynek crapy, że ciężko na nie patrzeć, a co dopiero grać Wiem, że staracie się przekazać Czytelnikowi czyste wrażenia z grania, ale czy zastanawiacie się czasem ile taka gre wymaga czasu, żeby ją zrobić? Nawet jakaś wiejąca nudą tandeta Od października zeszłego roku chodzę na Politechnikę, na kierunek "informatyka", i teraz tak naprawdę wiem ile trzeba nakładów pracy, żeby zrobić nawet głupawy programik, nie mówiąc już o grze (szczerze mówiąc, to juz rzygać mi się chce od tych wszystkich algorytmów) Czasem naprawdę denerwuje mnie to, ze czepiacie się np lekko rwącej animacji czy nie do końca poprawnego AI przeciwników (AI to bardzo długi temat). Spróbuj sobie wyobrazić, ze np zastosowanie takiego FSAA znacznie wpłynie na zmiany w silniku gry. Czasem naprawdę nie warto się przejmować niektórymi niedociągnięciami w grze Wystarczy tylko cieszyć się z możliwości grania (przynajmniej tak jest w moim przypadku) na czymkolwiek co wpadnie pod łapska (...) Trzymajcie tak dalej i oby jak najdłużej! [...]" Gierasty, Łódź

Czy zastanawiałeś się kiedyś ile pracy trzeba wykonać, aby uczciwie zarobić pieniądze na jedną grę? Oczywiście mowa o Polsce i Polakach bo PSX EXTREME jest pismem tworzonym w Polsce, przez Polaków i dla Polaków.

KOCI RYJ?

"[...] Siemanko, HIV! Tylko jedno pytanie tak całkiem luźno czy mieliście okres jak odpowiadałeś w ostatnim numerze "Extrima" na listy), czy po prostu znużyła Cię "inność" niektórych Czytelników i ich własnoręczne wypociny? Bo to, co przeczytałem, to jest po prostu mistrzostwo świata)! (...) PS Nie pamiętam, żeby dotychczas w dziale "Listy" były tak krótkie i dosadna odpowiedzi,) Nie ma co - ostro! Pozdro! [...]" Kyo, Kalisz

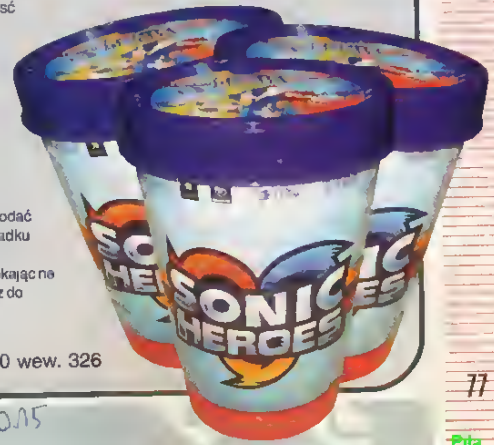
Każdy ma w życiu lepsze i gorsze dni Poza tym nie interesuj się bo dostaniesz kociego ryje;)



SZYBKIE CUKIERKI

Firma CD PROJEKT, polski dystrybutor SEGI, podesłała nam cztery kubełki pysznej "karmy dla szybkonogich jeży" Jeden kubełek padł naszym łupem (mniam!), ale pozostałe trzy czekają na Wes, drodzy Czytelnicy Co trzeba zrobić aby wejść w posiadanie góry cukierków? Teoretycznie pierwsze trzy osoby, które dodzwonią się do Redakcji 10 marca od godz 12:00 (wcześniej się nie liczy!), otrzymają w nagrodzie po kubełku Żeby nieco skomplikować Wam zadanie, będzie trzeba podać HASŁO Pierwszy kubełek znajdzie właściciela na hasło "SONIC", drugi oddamy usłyszewszy hasło "KNUCKLES" (w posiadanie drugiego będzie można wejść dopiero gdy pierwszy znajdzie właściciela itd), a trzeci kubełek oddamy na hasło "TAILS" Żeby było ciekawiej po podniesieniu słuchawki nie dowiecie się, jakie hasło należy podać (czyli ile kubełkow juz jest rozdanych), więc musicie strzelać na czuja (można podać tylko jedno hasło - w przypadku pomyłki szanse przepadają i odkładamy słuchawkę czekając na następnego rozmówcę aż do skutku) Powodzenia!

10 marca 2004 r.
Tel. (032) 258 28 80 wew. 326



HC ROOM ... POKÓJ GRACZA!!!



HIV: Witam! Donoszę z ogromną satysfekcją, iż rubryka HC ROOM rozrosła się do tago stopnia, iż na dziś dzień przerasta moje mozliwosci publikowania zdjęć. Na zaledwie jednej stronie nie jestem w stanie upchać większej ilości zdjęć, stąd apel do wszystkich Czytelników, którzy nadesłali do mnie fotki spokojnie, Wasze prace czekają w kolejce do publikacji i zostaną wydrukowane w pierwszej kolejności () W tym podajściu na szczególną uwagę zasługują HC ROOMy zajmowane przez kota (!) oraz Wojtka Sobenieka z Przemkowa, nie przegapcie również "HC NET' - uffffff!!!□

Wojtek Sobaniak z Przemkowa napisał "Witaj HIV! Oto parę zdjęć mojego HC ROOMU. Widać mój sprzęcik i konsole. Jest to etekt 4 lat pracy. Brak mi starago sprzętu, który musiałem sprzedać dla nowych rzeczy". No, niestety, nie można mieć wszystkiego. . Co prawda na półeczkach i na biurku panuje chaos, ale ogólnie jest fajnie. Czytelnikom wyjaśniam, iz zgodnie z wymogami na zdjęciach znelazł się egzemplarz PSX EXTREME, jednak zostały one odrzucone, a zatwierdzone do druku akurat takie, na których Ich zabrakło.









W poprzednim miesiącu opublikowałem zdjęcie z "kotem w worku". Obiecałem, ze temat zostanie rozwinięty, więc... dotrzymuję obietnicy:). Oto co napisał kot: "Oto mój pokoik, który muszę dzielić z moim panem. Lubię czytać Wasze pismo, jak widać na zdjęciu, niestety nie posiadam swojej konsolki, gdyz Xbox jest pana, a PS2 jego córki". Kocie, myślałem o przyznaniu dla Ciebie nagrody specjalnej, mianowicie myszki do PS2, ale takowej nie posiadam na stanie. Otrzymujesz za to nagrodę-niespodziankę, którą dostaniesz pocztą, i gdybyś tylko był psem, mogłbyś poszczekać na listonosza. A tak... z górki na pazurki:).





Bartosz Peciej z Olkusza napisał "Mój HC Room zdobyłem prawie dwuletnimi wyrzeczeniami i spędzam w nim mnóstwo czasu, zarywając noce. Posiadam PS2, GeCka z osprzętem na dalekie wojaze, czyli ekranikiem, i wszystkie GameBoye. Dźwięk w moim HC ROOMie tez jest niczego sobie, bo mam kino domowe dobrej jakości z dokupowanymi oddzielnia duzymi głośnikami o przyzwoitaj mocy, tylko centar został taki jak widać. Nie używam kopii zapasowych, co widać na tocie, używam za to demek (na PS2) z brytyjskiej prasy, dostępnej w EMPiK-ach. KOCHAM GRAĆ I NIGDY NIE PRZESTANĘ!!!". Bartoszu, "wez wyluzuj"! Znam wiele osób, które marzą o takim HC ROOMie.







Merek Kawka z Rudy Śl. Napisał "Przesyłem fotki mojego kącika do nauki i rozrywki (a ze najczęściej to drugie dominuje nad pierwszym - to juz inna sprawa), a takze kolekcji gier ne które ostatnio wydaję kazdy swój grosz (czy to nie jest przypadkiem choroba?). Moze znajdzie się dla nich miejsce w kąciku HC ROOM..." Hm, może się znajdzie miejsca... aczkolwiek w Twoim pokoiku z pewnością nie znajdzie się go ani trochę. Mniejsza o to, liczy się przede wszystkim fakt, ze masz w nim czyściutko i schludnie.





Rafał Burzynski z Ciechenowa napisał "Witam! Jestem Rafał i mam 12 lat. A moim ulubionym zajęciem jest... granie. Wysyłem Ci zdjęcia kilku swoich ulubionych konsolek. Moze spodoba Ci się moje >>miejsce pracy<< więc na wszelki wypadek podaję adres, abyś wiedział gdzie wysłać jakąś miłą nagrodę;)" I bardzo dobrze uczyniłeś, Rafale, bowiem nagrodę łykasz niczym wilk zająca!



UWAGA!!! W związku z próbami przechytrzenia mnie wprowadziłem regułę dotyczącą zdjęć nadsyłanych do HC ROOM. Aby zapobiec kontom (publikacja z Neta), na zdjęciu obiok sprzętu np. musi się znajdować choć jeden numer PSX EXTREME lub PORADNIKa EXTREME. Trwam w postanowieniu, lotez interesujące prace bez PE odrzucam () Z uwagi na zasyp maiłów w przypadku wysyłania zdjęc drogą elektroniczną (preferowane) proszę o wpisanie w temacie hasła-klucza HC ROOM. Dziękuję serdecznie... ułatwi mi to pracę. Zdjęcia najlepiej w formie elektronicznej, podsyłajcie do mnie drogą mailową (hiv@psxextreme.pl). Zdjęcia konwencjonalne - na adres Redakcji (patrz "stopka redakcyjna") z dopiskiem "Listy - HC ROOM". Nie zapomnijcie o podaniu numerów (imię+nazwisko - pełny adres zamieszkania). Do dzieła!

HC NET HC NET HC NET

Tego... nie było spodziewać... Po ujrzeniu zdjęć pokoju Erika Nelsona, które opublikowałem w poprzednim numerze PE, wielu z Was zrzedły miny. Na szczęście prosiliście o więcej, zatem proszę bardzo: tym razem HC ROOM Matta "Wavetlack" Gambera.

Korporacja rozkoszy: Adrian Nowakowicz, Adrian Prokulewo, Bartek Sarnowski, Bartłomiej Łukiński, Dariusz Dymkowski, Grzegorz Gola, Hubert Kalkowczyk, Jacek, Kamil Kaleł, Kamil Mach, Karolina Pogorzelec, Maciej Wilby, Marcin Mirecki, Marcin Kamras, Marcin Siemkiewicz, Michał Brzeskowski, Michał Chmielewicz, Michał Mańkiel, Michał Szczelkowski, Natalia Gierkalec, Patryk Gałkowski, Paweł Zalipiak, Rafał Sikora, Rafał Wiśniki, Robert Rybowski, Tomek Marcinkiewicz, Wojtek Lukaszyk...

FILOZOF

'Mam 16 lat, e gram od 6 roku życia. Najpierw było "Rambo" "

Łukasz, Malbork

Myszaq Ze wsze wiedziałem, że najpierw było "Rambo" Motywy, ze "na początku było Słowo" już od małego wydawały mi się podejrzane To dlatego później był "Big Bang" - Rambo strzeliło z łuku

NIE GRAJ Z IDIOTAMI

"[...] Witam, Pierdzący Oszołomie! Piszę ten list z więzienia zwanego szkołą. Chciałbym opowiedzieć pewną historię, która ostatnio mi się przydarzyła () Podczas ostatniego weekendu odwiedziło mnie dwóch kumpli Zaczęliśmy grać w SOUL CALIBURa 2 Wszystko było dobrze do czasu, gdy jeden z moich kumpli (18 lat) przegrał drugą walkę pod rząd Wtedy zaczął wyzywać drugiego kumpla (15 lat) i po krótkiej kłótni młodszy Gracz leżał na łóżku z rozciętym łukiem brwiowym i rozwalonymi okularami Musieliśmy iść do szpitala - na szycie Ktoś by zapytał dlaczego o tym piszę? Otóż na pudełku od SC2 widniej znaczek mówiący nam, że gra przeznaczona jest dla ludzi powyżej szesnastego roku życia Mój kumpel, ignorując ostrzeżenie, naraził się na utratę zdrowia Dlatego apeluję kazdy, kto gra w SC2 nie mając szesnastu lat, musi wiedzieć ze robi to z własnej i nieprzymuszonej woli I w razie utraty zdrowia nie może mieć do nikogo pretensji oprócz siebie [...]"

Dawid, Świdnica

Ja tez apeluję nie zasiadajce przed konsolą z idiotami, którzy nie potrafią opanować własnych emocji Natomiast w przyszłości treść tego apelu będzie się trafnie odnosić do libacji alkoholowych,) (ups!)

SIMTRIX

"[...] Pamiętacie pierwszego "Matrixa"?

H No, coś nam się obiło o uszy

Była tam scena, jak Morfeusz pokazywał Neo co to jest Matrix Wyświetlił się megatelewizorak - i co widzimy? Amerykę Ale jaką Amerykę! Taką, jaka jest dziś. A wiecie dlaczego? Ja wiem Jesteśmy na skraju rzeczywistości Matrixa i normalnego świata. Krok w lewo i jest Matrix, krok w prawo i jest świat realny, a stomy na cienitkiej linii

H Za duzo grasz, zdecydowanie za duzo A może to zgubny wpływ masturbacji? Wiesz, najpierw występują omamy, a później dłonie porastają futrem

Weźmy takiego zapalonego Gracza w jakże fajną grę THE SIMS Jakie to fajne tworzymy swoją rodzinę, tworzymy starszego brata, którego zawsze chcieliśmy mieć, usuwamy swoją nieznośną młodszą siostrę z taty zamiast

PCHLI TARG

Sprzedam Xbaxa Limited Edition (w kolorze przezroczysto-zielonym) po przeróbce stan IGLA (podręczny), tuner Samsunga, 2x pad "S" (w kolorze konsoli) + BOA3 (oryginał) + wszystkie kable instrukcja, niezniszczone pudełko Cena 1200 zł Tel 585 357 120 Mieciek torkiszpl@inter.n.pl

Sprzedam Gameboy Color z grami POKEMON "Żółty" i "czerwony" SUPER MARIO WORLD i WARIOLAND 2 (mogę kazdy sprzedać osobno) Sam GBC ok 120 zł + gry po 30 zł/szt Tel. (0751) 713 15 23 prosić Radka

Sprzedam konsolę PS2 + okablowanie + dodatkowy Dual Shock 2 + karta pamięci SONY 8 MB Canon do uzgodnienia stan świetny dobry Tel 10:22) 425 82 21 dzwonić po godz. 17 00 Krzysiek

Sprzedam Dreamcasta + okablowanie + pad + 2 karty pamięci + gry Stan idealny Cena: ok 450 zł E-mail: 80fjac@interia.pl

Sprzedam N64 z kilkoma grami Kupię GoCcu z ZELDĄ, WW Tel. (075) 713 15 23 prosic Radka

Zamienię PeCeta na PS2 Tylko Warszawa! Tel 0696 328 727 Pawel

Sprzedam lub zamienię oryginalny karty pamięci do Xboxa (do negocjacji) E-mail konsole@go2.pl

Kupię w pełni sprawnego Dreamcasta oferty mailowe. Kit@pszczxtreme.pl lub telefoniczne 0696 131 258

rencisty robimy biznesmena I co dalej ? Tu zabawa dopiero się rozkręca. kupujemy mebelki, uczymy się, szukamy pracy, wyprowadzamy pieska na spacer, szukamy dziewczyny, robimy balangę czy wreszcie jedziemy na wakacje A tymczasem poza Matrixem średnia ocen po zawodówce 2,0, praca. No co z pracą? "Przeciez nie ma, to co będę szukał?" Dziewczyny tez nie ma, bo nie ma czasu A piesek? Piesek zeszczał się siódmy raz na fotel

H Ech, życie, pieskie życie

THE SIMS - wspaniały symulator życia, gra dla całej rodziny Wiecie, co proponuję? Posadzić całą rodzinkę przed komputerem, komputery do sieci, kroplówka do żyły żeby nie trzeba było wstawać od monitora czy telewizora To jazda, możemy zacząć "prawdziwe życie" wiedząc ze nikt nie wyłączy nam konsoli.

H I jeszcze system UPS

No, jak Wam się podoba? Mnie bardzo, juz kroplówkę podłączam i siostrę wołam Ludzie, uwazajmy!!! Najpierw był sam obraz, potem dźwięk pad z wibracjami wszystko dla zapewnienia jak największego realizmu. A co będzie potem? Play Stacion 5 podłączymy sobie do rdzenie w kręgosłupie zapomnimy o bozym świecie przenosząc się w świat złudzeń w świat MATRIXA. [..]"

DDR, Nowojowa

Tak, tak, dziatwo Szczególnie przypadł mi do gustu patent z ' Play Stacion 5' Hihihi!

BETATESTER POSZUKIWANY...

"[...] Cześć! Mam parę pytań Co muszę zrobć, zeby zostać betatesteram? Czy da się z tego zawodu przeżyć kolejna miechy? Przez kogo są dostarczane gry, e moze trzeba je samemu jakoś kupić? Czy jest mozliwość pracy na odległość? A moze bardziej opłaca się zostać recenzentem i czy w ogóle da się z tego wyżyć?[]"

Wampirak, e-mail

Myszaq Żeby zostać betatesteram musisz a)być fanetyklem gier i lubić przechodzić setny raz ten sam level np cały czas skacząc, b)uderzyć do jakiejś firmy developerskiej i to raczej zagranicznej, bo w Polsce oszczędza się na wszystkim, a za betatesterów najczęściej służą znajomi gości tworzących dany tytuł, ewentualnie sami twórcy Gier do betatestow się nie kupuje bo z zalozenia betatesting następuje przed wydaniem ich na rynek - później nie miełby juz zadnego sensu, prawda? Chociaz piratom i tak udają się akcje pokroju opychania wersji jakiegoś tytułu np po pierwszych ogólnych testach Ale oni ukraść potrafią wszystko Praca na odległość, jeśli mówimy o zagranicznych producentach, jest raczej niespecjalnie potrzebna Bardziej liczy się gość, który bezie w zasięgu ręki, posiedzi kilkanaście dni w studiu danego developera Wysyłka gry to niebezpieczenstwo przedwczesnego trafia jej na czarny rynek niepotrzebnych opinii w necie itd Z recenzowanie gier w Polsce wyzyć się nie da - no chyba ze przy okazji trafisz jeszcze szóstkę w totolotka Ufff

WIĘZIENNE SCHIZO

"[...] Witam Nie będę nawijał na czym i jak długo gram To bezsensu - każdy kto do Was pisze to przecież Gracz Mam ze to inną sprawę Zauważyliście ze twórcom gier skończyły się chyba pomysły na bohaterów? () Ostatnio każdy z nich to jakiś więzień lub bandzior Dziwne, nie? Moze mam jakieś schizo, ale nie po to kupuję grę, by wcielać się w kogoś kogo w normalnym świecie potępiam GTA, THE GETAWAY, MANHUNT, ROADKILL - wszędzie to samo Twardy koleś z mamra i jego przygody () Chodzi mi o to, że to jest robione pod dzieciaki, zeby się jarały Dorośli ludzie uwazają to za zenadę []" Piotr, Świecie

Myszaq Pewnie się ucieszysz, ale w nadchodzącym THE SUFFERING tez będziesz kryminalistą osadzonym w najcięższym więzieniu (blok dla ekipy skazanej na dozywocie/śmierć) Nie mówiąc już o THE GETAWAY 2, gdzie twórcy bardzo mocno podkreślają, ze bohaterem zostanie koleś mający za sobą kilka wyroków, obracający się w kręgu drobnych rzezimieszków Dlaczego tak jest? Bo takie gry się sprzedają Dlaczego się sprzedają? Bo ludzie tego własnie chcą Mamy popyt na bardzo grywalne, pozytywne ICO czy BEYOND GOOD & EVIL tylko to potwierdzi! Być złym nie ograniczać się - to daje radochę, a jednocześnie w konsolowym świecie nikogo nie krzywdzi Druga strona medalu to taka ze złego bohatera po prostu łatwiej wymyślić

BOLDZYNY

Hm, czy jakikolwiek komentarz jest potrzebny? (..) Zapraszam do lektury (oczywiście zachowano oryginalną pisownię).□ [hlv]

■ "Sie masz hlv! Wiesz co, mój kolega (zresztą nie najinteligentniejszy) wymyślił bardzo ciekawą teorię dotyczącą mnie. Każdy kto mnie zna wie że często mam jakieś psychiczne odpały, tzn. zaczynam na przerwach w szkole (lub jeśli to możliwe na lekcji) śpiewać jakieś beznadziejne piosenecki albo gadam od rzeczy, co mi tam język na ślinę przyniesie (czy jakoś tak). I ten mój kolega (zwiemy go Ryszo-pozdrawiam) orzekł swą najinteligentniejszą w życiu (właściwie to chyba jedyną) teorię: zamiast mózgu mam chomika w tym jego kołowrotku do biegania, który sobie biega w tym kołowrotku. I jak ten chomik się poślizgnie lub zacznie biegać w drugą stronę, to wtedy mam te swoje odpały psychiczne. Mądrego mam kolgę, co? Hmm... że też sam na to nie wpadłem."

■ "Jeżeli chcę grać w Gothica 2 na wysokich ustawieniach (tzn. dużo szczegółów, rozdzielczość minimalna 800x600, dalека widoczność) tak aby animacja była płynna to co powinnem wymienić w pierwszej kolejności w moim komputerze? Mam Procesor AMD Athlon 1000 MHz (5 x 202), Karte graficzną: NVIDIA GeForce 256 DDR (Creative 3D Blaster Annihilator Pro, rozmiari pamięci 32 MB, częstotliwość taktowania uki. graf. - 120 MHz, e przetwornika RAMDAC 350 MHz), Płytę główną: Asus A7V133 i Pamięć. 2x 128 MB PC133 SDRAM. Proszę o pomoc i gratuluję świetnego czasopisma!"

■ "Jaka jest definicja "PRAWDZIWEJ" konsoli , czym się charakteryzuje, czy N-Ganowe maszyny to konsole."

■ "Mam problem z PS2, moja czemula czyta tylko płyty niebieskie które jak się dowiedziałem są compact diecami natomiast laser nie czyta płyt z napisem DVD ROM czy to oznacza, że jest tak jak napisaliście w poradniku nr.3 Mity nie mity?"

KOBIETY - WZROKOWCY?

"[...] Wielkie Yo! Zawsze byłem hardcora'owym wyznawcą religii PlayStation (..) Jednak 3 miechy tamu poznałem Ją Była ładna, uśmiechnięta i co wazniejsze - interesowała się mną. Zacząłem z Aśka (bo to właśnie ta, o której piszę) chodzić dość szybko i wszystko byłoby ok , tylko ona w ogóle nie moze się przekonać do konsol i gier Próbowałem ją jakoś wciągnąć, ale ona mówi, ze woli siedzieć i patrzeć jak ja szpilam Mam siostrę i ona ma tak samo - tylko patrzy, jak chce dać jej pada, to ucieka, albo się wykręca O co chodzi z tymi babami? Boją się, czy jak?[...]" Krzywy, ???

Myszaq Kobieta to z natury istota ostrożna Woli patrzeć, bo albo sama chce powoli sprawdzić "o co chodzi jakby" albo boi się Twoich komentarzy (gdy ona będzie grać) albo delikatnie próbuje dać Ci do zrozumienia, ze "to zabijanie ludków to jakaś skończona głupota" W sumie pewnie wszystko na raz Napisałbym tez ze moze ma okres ale pewnie się obrazi Kup jej np pluszowy, mały portfelik, jakby co

BĘDZIE SŁABO?

"[...] Czesc. Krótko i na temat. Next Next Geny (idiotyczna nazwa) juz coraz bliżej, e jakoś atmosfery, że będzie rewolucja i mega kosmos graficzny w ogóle nie da się wyczuć Nie to co w przypadku PSX I PS2 (choć akurat przy tym ostatnim to trochę była lipa) Smutne czasy?[...]"

Władca Wioski, Kalisz

Myszaq Branża pisząca jest ostrożniejsza po ostatniej nauczce (nie ma eufonii), branza producentów konsol jeszcze nie zaczęła poważnej kampanii promującej nowe konsole e Gracze? Ci chyba stali się dojrzalsi (ale zabrzmiało), lepiej poinformowani i na ogół też nie powtarzają wyssanych z palca bzdur Do tego wiadomo ze ta technologia nie przyniesie rewolucji - grafa będzie z gatunku więcej szybciej, płynniej, ale bez potężnego skoku I paradoksalnie moze to nam nawet wyjść na dobre, bo część producentów będzie musiała przyłożyć się do strony merytorycznej - chociazby potężnego AI konsolowych postaci



ZŁOTY INTERES



CYSIO'OU

Piła